Wielka premiera
Windows XP

nr indeksu 351555 nr 21 11.10.2001 r. cena 4.40 zł (zawiera 7% vat)

CLICK!

Dwutygodnik o grach komputerowych

Wszystko o grach • programach • komputerach • Internecie

Europa Universalis 2

Czas wreszcie zdobyć władzę nad światem

Rally Trophy

Stare auta też mogą się pościgać!



EXTRA PRASOWANKI

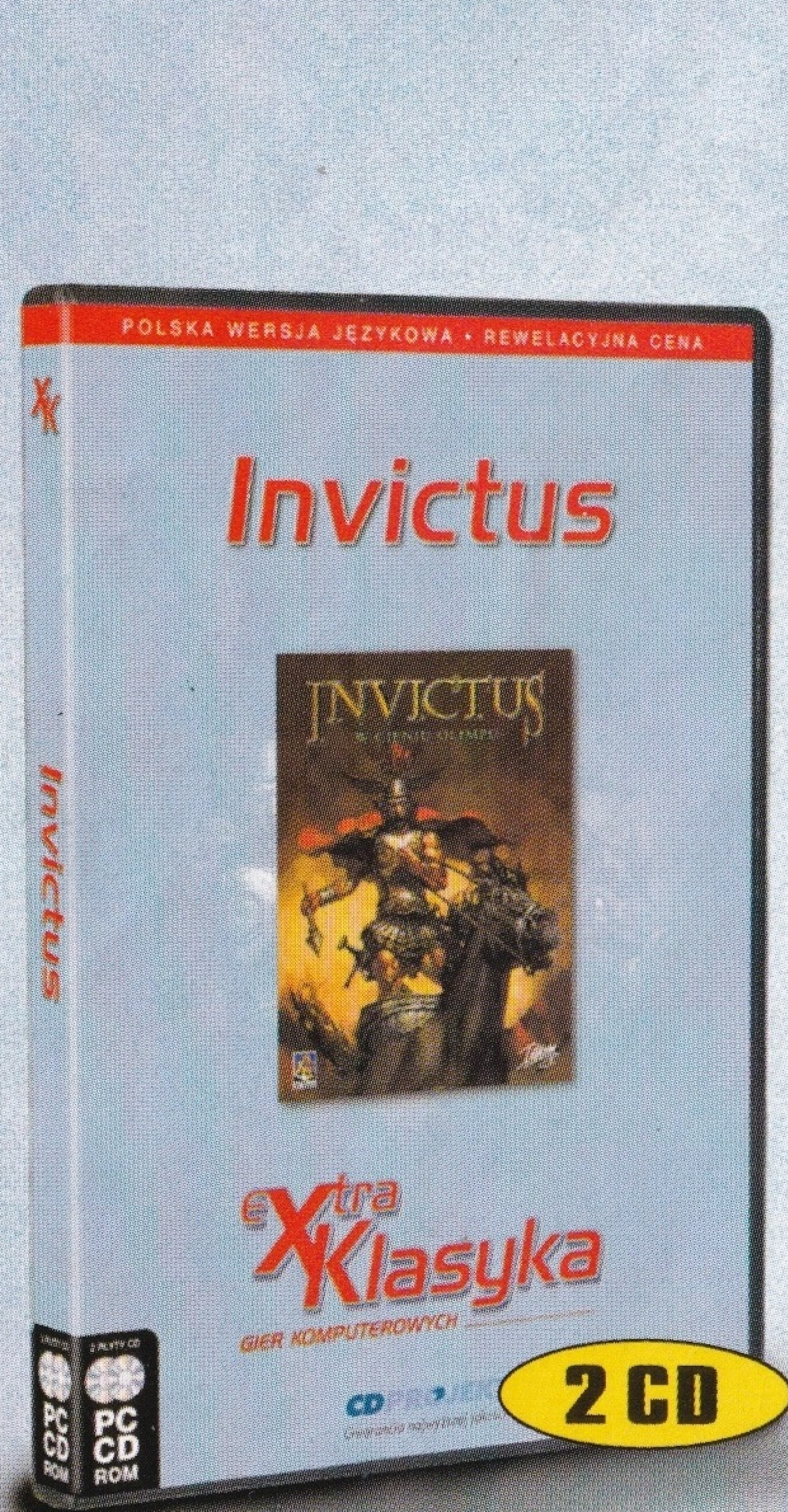


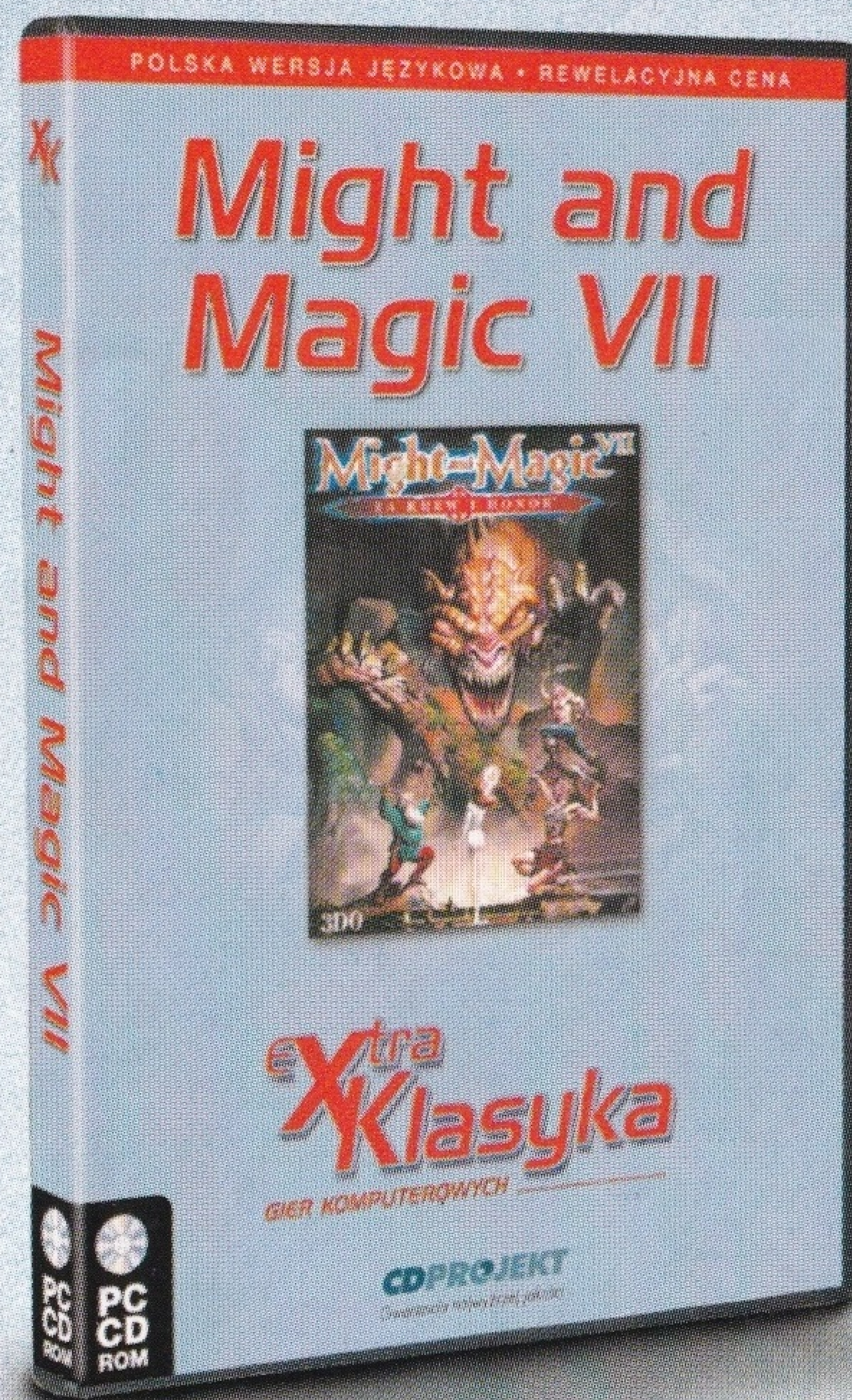
COMMANDOS 2

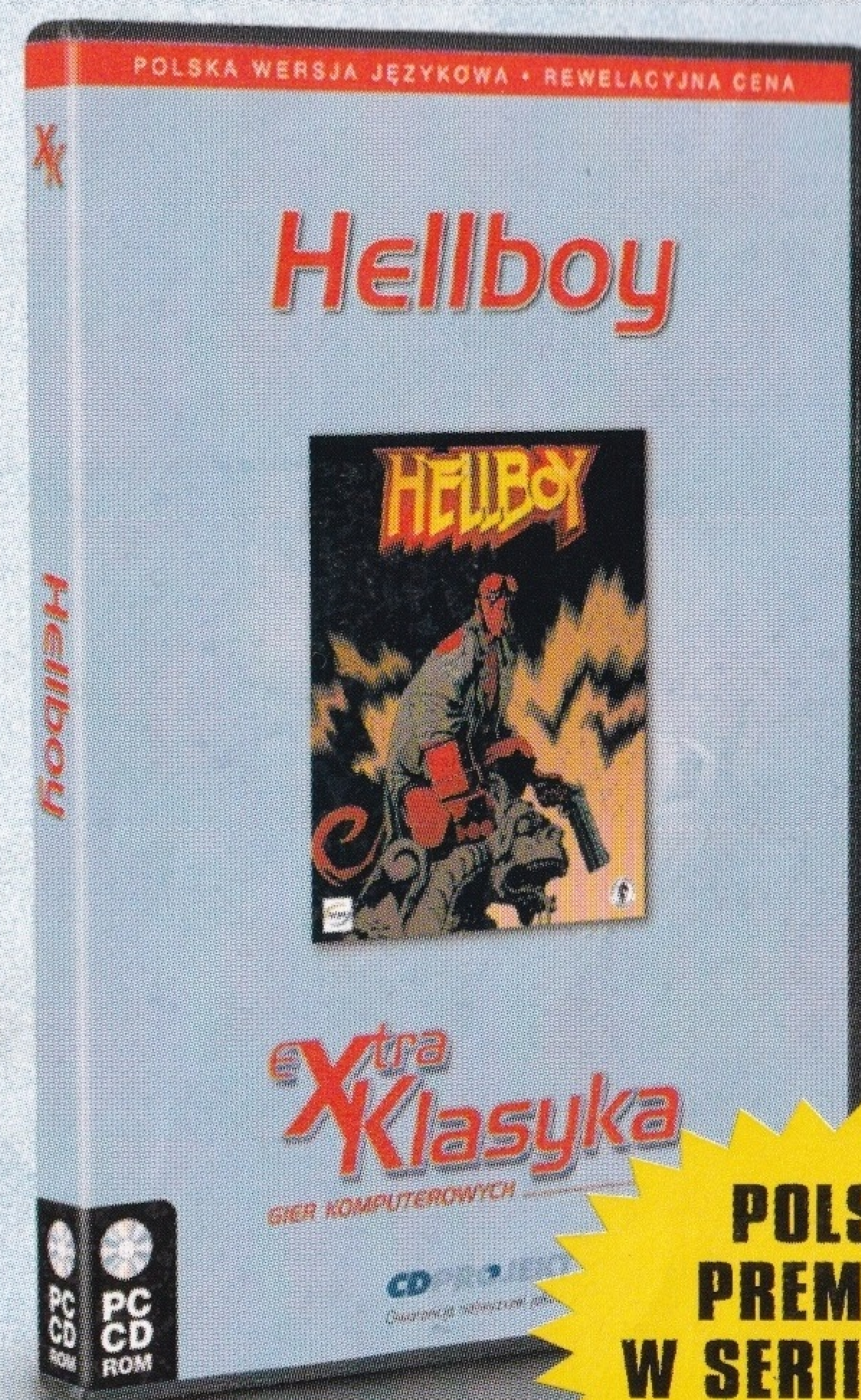
men of courage

Konfiguracja Win 98 • Xero z PC • Aparaty cyfrowe

Nowe hity za 19,90 !!!







POLSKA PREMIERA W SERII EXTRA KLASYKA!

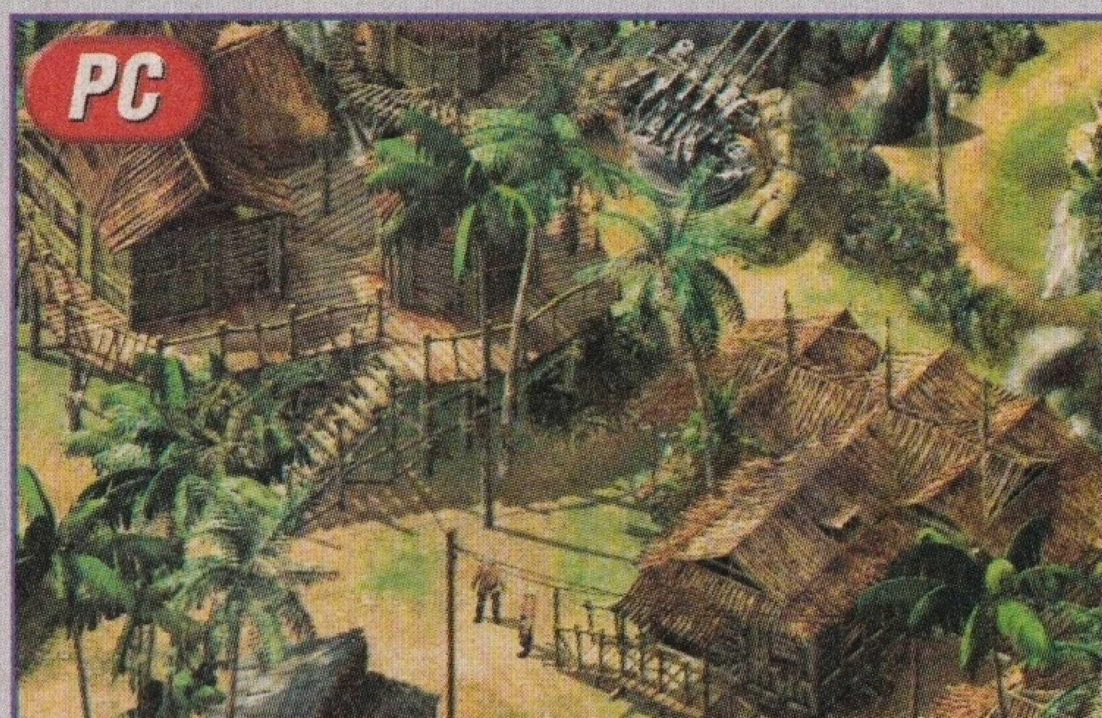
Extra Klasyka GIER KOMPUTEROWYCH

Już w sprzedaży!

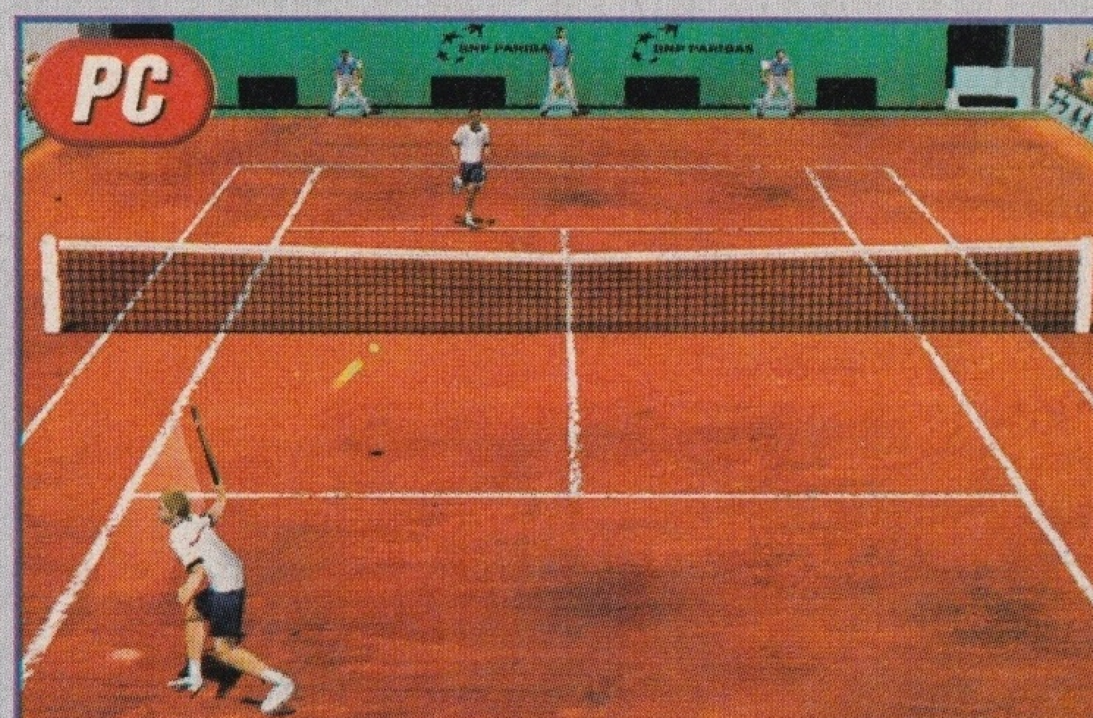
Więcej informacji pod adresem: http://gry.wp.pl/new/extra/extra.html

W serii „Extra Klasyka Gier Komputerowych" kupisz także inne doskonałe gry komputerowe. Szukaj w dobrych sklepach z grami i hipermarketach.

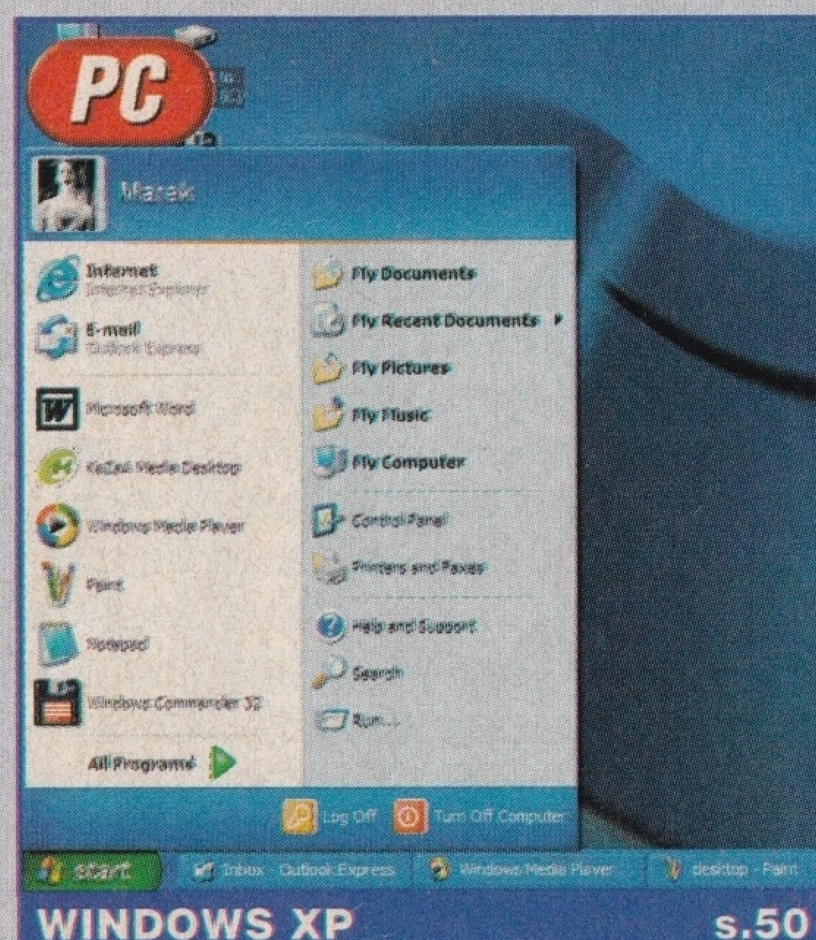



COMMANDOS 2 s.20


EUROPA UNIVERSALIS s.6


ROLAND GARROS s.24

Tu powinna być prasowanka. Jeśli jej nie ma, zapytaj sprzedawcę


WINDOWS XP s.50


TWISTED METAL BLACK 2 s.32

Świat się zbroi

Patrząc na to, co dzieje się obecnie na świecie, można dojść do wniosku, że ludzie kompletnie powariowali. Kryzys zapoczątkowany przez atak terrorystyczny na World Trade Center i Pentagon zatacza coraz szersze kręgi, a wszyscy z zapartym tchem wpatrują się w telewizory, zadając sobie pytanie, czy będzie wojna. W takich chwilach ucieczka w świat wirtualnej rzeczywistości jest jeszcze przyjemniejsza niż zazwyczaj. Tam wszystko jest proste, zrozumiałe, bardziej znośne. A przede wszystkim, w wirtualnych wojnach nie giną ludzie... W tym numerze CLICKA, jak zwykle, przygotowaliśmy dla Was porcję najnowszych informacji o grach, które pojawiły się na rynku oraz o tych, które dopiero się pojawią. Nie da się ukryć, że (przypadkowo), również w naszym piśmie wojna jest tematem przewodnim w tym numerze: przeczytacie o COMMANDOS 2, nowych misjach do SOLDIER OF FORTUNE, znajdziecie też zapowiedzi EUROPA UNIVERSALIS 2 i RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN. Oprócz tego obszerny poradnik do BG 2: TRON BHAALA i prasowanka na doczepkę! Miłej zabawy!

Redakcja

Następny CLICK! już 25 października!

Jazz i Faust

Przygodówki nie należą do zbyt eksploatowanego gatunku gier komputerowych, dlatego każdy nowy tytuł fani przyjmują z otwartymi rękami


Marynarz nie przegapi żadnej knajpy


Czy ten pan ma coś na sumieniu? W każdym razie wygląda dosyć niespokojnie...

JAZZ I FAUST będzie osadzoną w klimatach Dalekiego Wschodu grą zaliczającą się do grona klasycznych przygodówek, obsługiwanych tylko i wyłącznie za pomocą myszki. Gra ma bogatą i rozwiniętą linię fabularną, jakiej nie powstydziłby się tytuł z gatunku RPG!

Życie na Dalekim Wschodzie, z dala od cywilizacji, nie jest ani lekkie, ani fascynujące. Najgorsze, że na spokojne miasteczka, których mieszkańcy trudnią się rolnictwem i handlem, najechali nieznani intruzi. Podczas jednego z ataków ludzie bezlitosnego Alkaima splądrowali wioskę i porwali córkę samego cara (on sam zginął wcześniej w walce z najeźdźcą).

Morskie krajobrazy to raj dla podróżników

Autorzy nie zdradzają zbyt wiele szczegółów dotyczących fabuły. Bohaterami będą Jazz i Faust, którzy (to ciekawostka) nie będą się na początku gry w ogóle znali! To chyba pierwsza produkcja przygodowa, w której przyjdzie ci sterować na przemian bohaterami, którzy w trakcie przygody spotkają się wyłącznie sporadycznie. Nie będzie tu znanej z innych tytułów współpracy między nimi.

Na początku musisz wybrać postać, którą będziesz kierował. Droga każdej z nich będzie odmienna, teren, na którym będzie przeżywała swe przygody – również, co oznacza, że tak naprawdę otrzymasz dwie gry. Co najważniejsze, różni będą też sami bohaterowie. Jazz to szmugler wywodzący się ze świata, w którym zbójnictwo i złodziejstwo są sposobami na życie. Faust jest przedstawicielem wyższej klasy społecznej, kapitanem i właścicielem statku handlowego, który z lubością oddaje się marzeniom i rozmyślaniom. Gra wyposażona zostanie w ponad siedemdziesiąt lokacji, zamieszkanych przez około sześćdziesiąt postaci, z którymi masz szansę nie tylko zamienić słowo, ale też uzyskać cenną wskazówkę, a nawet pomoc! Obszar gry zostanie podzielony na trzy spore krainy. Pierwsza z nich to kraina piasków, wśród których rozrzucone są „miasta duchów", zamieszkane przez najgorszych bandziorów i złodziei na całym Dalekim Wschodzie. Na swojej drodze spotkasz karawany, a na bazarze ludzi wszelkiej maści, rasy i zawodu. Drugi obszar to osady zlokalizowane na przeciwległym brzegu morza, rozstrzelone wzdłuż wybrzeża, których mieszkańcy zajmują się głównie handlem morskim i rybołówstwem. Nocą życie przybrzeżnych wiosek przenosi się do tawern – idealnego miejsca dla przemytników i handlarzy łupami. Czas upływa tu szybko i nikt nie zwraca na nic uwagi, dlatego będzie to istny raj dla wszelkich złodziejaszków.

Lokacje wyglądają wyjątkowo ładnie

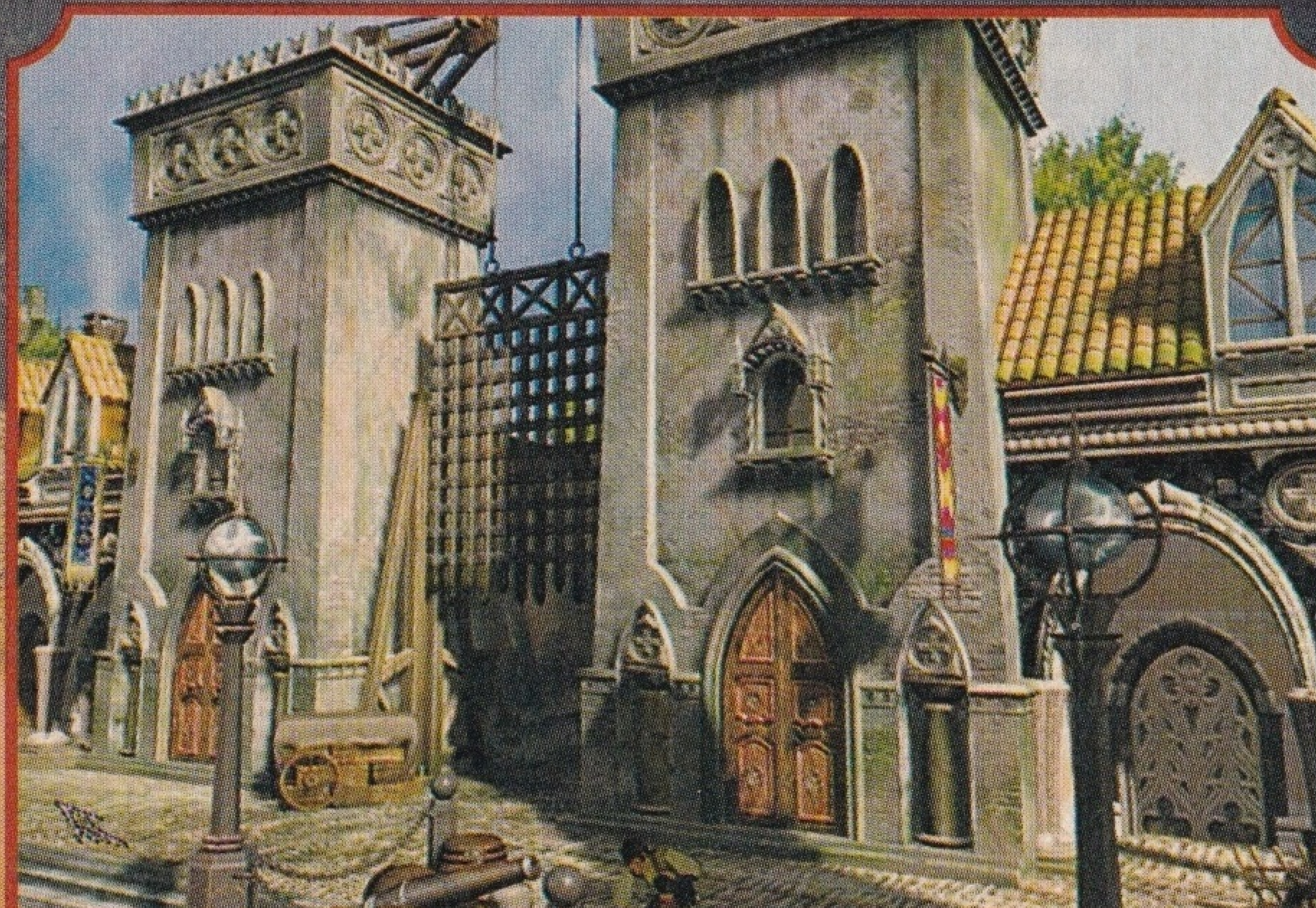

Dzień dobry zastałem Jolkę? O, przepraszam, chyba się pomyliłem. W końcu mam dziewczynę w każdym porcie!

Trzeci świat – jakżeby inaczej – znajduje się na wyspie, usytuowanej pomiędzy dwoma wspomnianymi obszarami, na samym środku traktu handlowego. To miejsce to wybuchowa mieszanka kultur obydwu sąsiadujących z nim państw. Przepływający tamtędy handlarze bardzo sobie cenią wypoczynek na wyspie.

Autorzy JAZZ I FAUST obiecują, że do wyśmienitej fabuły dorzucą oprawę graficzną najwyższej jakości. Sądząc po materiałach prasowych i screenach, właśnie ta ostatnia może stać się głównym atutem gry. W pełni trójwymiarowa grafika JAZZA I FAUSTA robi piorunujące wrażenie. Już wkrótce przekonasz się, czy obietnice twórców gry zostaną spełnione.



Oficjalna strona Saturn Plus jak na razie nie istnieje. Lepiej zajrzeć pod adres polskiego dystrybutora tego tytułu


Jak na port, główne źródło dochodu tego państwa jest tu dzisiaj bardzo spokojnie, można powiedzieć, że jest nawet zbyt spokojnie!

Jazz i Faust w całej okazałości

PC | GBA | GBC | XBox | PSX | PL

Jazz i Faust

Premiera: koniec listopada 2001

Saturn Plus | Liczba graczy: 1

JAZZ I FAUST to smakowity kąsek dla fanatyków przygodówek, którzy już niedługo powinni najeść się do syta!

Tekst: Michał "Krooger" Cichy


GAME BOY ADVANCE
MARIO KART
SUPER CIRCUIT

EUROPA UNIVERSALIS II



Z uwagi na prostą, a wręcz prymitywną, grafikę oraz dość skomplikowane zasady wydawało się, że EUROPA UNIVERSALIS to gra dla wąskiego kręgu odbiorców. Tymczasem okazała się wielkim hitem. Sprawdź, czy EUROPA UNIVERSALIS II powtórzy jej sukces

Któż nie chciałby być wielkim wodzem, królem lub polity- kiem? Rządzić krajem i poddanymi, mieć władzę nad życiem i śmiercią ludzi, zdobyć ich miłość i zaufanie lub też utopić państwo we krwi buntowników? **EUROPA UNIVERSALIS II daje ci możliwość wcielenia się w rolę władcy usiłującego poradzić sobie z konkurentami do panowania nad światem.** Właśnie: światem. To nie przejęzyczenie. Tytuł nie odzwierciedla w pełni możliwości gry, które nie ograniczają się do kierowania polityką państw europejskich. Możesz bowiem zawitać równie dobrze do Azji, Afryki, a nawet na tereny zamieszkanej przez czerwonoskórych Ameryki Północnej. Akcja wielkiej batalii o rządy nad cywilizowanym (i niecywilizowanym) światem toczyć się będzie w latach 1419-1820. A więc od epoki zakutego w stal rycerstwa i gotyckich fortec, poprzez czasy zdobywania Nowego Świata na czele oddziałów okrutnych konwistadorów, aż do wielkiej epopei napoleońskiej i bitew staczanych przez wielotysięczne armie.

Ale EUROPA UNIVERSALIS II nie będzie grą wojenną czy bitewną. Ten program da ci znacznie większe możliwości niż tylko dowodzenie oddziałami na polu bitwy. Pod twoją kontrolą znajdą się bowiem wszelkie sprawy natury gospodarczej, administracyjnej, religijnej, dyplomatycznej oraz militarnej. Chcesz stworzyć państwo policyjne i zamienić swych poddanych w niewolników? Chcesz zadecydować, jaką mają wyznawać religię i bezlitośnie tępić heretyków? A może pozwolisz na obywatelskie swobody i wprowadzisz demokratyczne zasady oraz swobodę wyznania? Decyzja zależy tylko od ciebie. Podobna swoboda wyboru będzie obowiązywać w kontaktach z innymi mocarstwami. Będziesz mógł zażądać od nich finansowych trybutów, domagać się oddania części terytorium, a nawet zagrozić wojną w wypadku... nieprzyznania ci korony wrogiego kraju. Możesz również zabawić się we władcę o pokojowym nastawieniu i nawiązać przyjazne kontakty z sąsiadami. W takim wypadku skoncentrujesz się na wymianie handlowej, podpisywaniu sojuszy wojskowych i porozumień gospodarczych. Możesz nawet okazać wielkoduszność i złożyć gwarancje obrony terytorium słabszego sąsiada. Liczba i różnorodność opcji oraz rozwiązań będzie naprawdę imponująca. **Wyobraź sobie, że możesz stanąć na czele państwa wybranego spośród aż 180 mocarstw europejskich i pozaeuropejskich!** Prusy jako wielkie mocarstwo kolonialne, Francja anektująca Rosję lub Szkocja władająca Anglią. Czemu nie? W alternatywnej historii, którą będziesz miał okazję stworzyć, wszystko jest możliwe, a o obliczu świata zdecydują tylko i wyłącznie twoje polityczne, dyplomatyczne, administracyjne oraz militarne zdolności!

Bardzo dużą rolę w grze odegrają kwestie religijne. Nie zabraknie powodów do przeprowadzenia



Walka o panowanie nad cieśninami Morza Czarnego, czyli Bosforem i Dardanelami, stała się przyczyną niejednego zbrojnego konfliktu



religijnych czystek i krwawych wojen w obronie „jedynie prawdziwej” wiary... Walki pomiędzy katolikami i heretykami czy święta wojna z muzułmanami nie wyczerpują wszystkich możliwości konfliktu na tle religijnym. W EUROPA UNIVERSALIS II obywatele twojego państwa mogą wyznawać bardzo różne religie, na przykład islam, chrześcijaństwo, hinduizm, konfucjanizm lub buddyzm!

W grze pojawi się wiele losowo generowanych wydarzeń, ale część z nich będziesz mógł zaplanować dzięki specjalnie przygotowanemu edytorowi. W trakcie zabawy będziesz miał także niepowtarzalną okazję spotkania wielkich historycznych postaci: Napoleona Bonaparte, Katarzyny Wielkiej, „Króla Słońce” czy wielkich admirałów i generałów. Nie mogłoby ich zresztą zabraknąć, skoro autorzy przywiązują ogromne znaczenie do kwestii historycznego realizmu. Wszelkie szczegóły scenograficzne, stroje, rodzaje broni, godła oraz herby zostaną przygotowane zgodnie z materiałami historycznymi. Również oprawa dźwiękowa będzie harmonizowała z tradycją. Dzięki temu jako dowódca Szkotów na pewno nie usłyszysz rytmów latynoskich, a przewodząc Chińczykom, nie będziesz narażony na słuchanie rzewnego wycia szkockich kobz.

EUROPA UNIVERSALIS II ma przyciągnąć mniej wytrawnych strategów pieczołowicie opracowanym samouczkiem, dzięki któremu poznasz najważniejsze opcje. Ma to ogromne znaczenie, gdyż EUROPA UNIVERSALIS II należeć będzie do gier, które początkującego gracza mogą mocno onieśmielić bogactwem dostępnych opcji. Gracze doświadczeni otrzymają natomiast możliwość tworzenia własnych map i scenariuszy. Zapewne, podobnie jak w wypadku pierwszej części, Sieć stanie się miejscem ożywionej wymiany scenariuszy, których poziom czasami można określić jako znakomity. W porównaniu z pierwszą częścią programu, znaczącej poprawie ulegnie grafika dostępna już teraz nawet w rozdzielczości 1280x1024. Gracze, znudzeni pojedynkami z komputerem, będą mogli zmierzyć się z ludźmi za pośrednictwem LAN lub Internetu.



EUROPA UNIVERSALIS II pozwoli ci na konstruowanie własnych map i scenariuszy, a także na prowadzenie rozgrywki za pośrednictwem LAN lub Internetu



Będziesz mógł odwiedzić nawet odległe zakątki Ameryki Północnej i Południowej oraz kierować indiańskimi państwami

Gra pozwoli ci stworzyć własną historię świata. Może staniesz na czele szkockich wojowników i zetrzesz Anglię z powierzchni ziemi?



Jako król Anglii możesz podporządkować sobie Francję, ale kto wie, może Francuzom powiedzie się zrealizowanie odwiecznego marzenia – INWAZJI?



Kopalnia wiadomości na temat pierwszej i drugiej części programu. Sporo grafiki oraz możliwość ściągnięcia scenariuszy i map

Kto to zrobił?

Paradox

Ta szwedzka firma przygotowuje programy znane przede wszystkim na rynku skandynawskim. EUROPA UNIVERSALIS podbiła jednak serca miłośników strategii na całym świecie, a jej kontynuacja zapowiada się rewelacyjnie.



PC | GBA | GBC | XBox | PSX | A

Europa Universalis II

Premiera: zima 2001

Paradox/CD Project | Ilość graczy: 1 - multi

Druga część historycznego hitu zapowiada się znakomicie. A tym razem możesz liczyć również na przyzwoite tłumaczenie!

Tekst: Jacek „Randall” Piekara

RETURN TO CASTLE Wolfenstein

Czas powrócić do zamku Wolfenstein... Tym razem opowiemy ci o dostępnej w Sieci wersji Multiplayer. Pełna wersja gry na PC już niedługo!

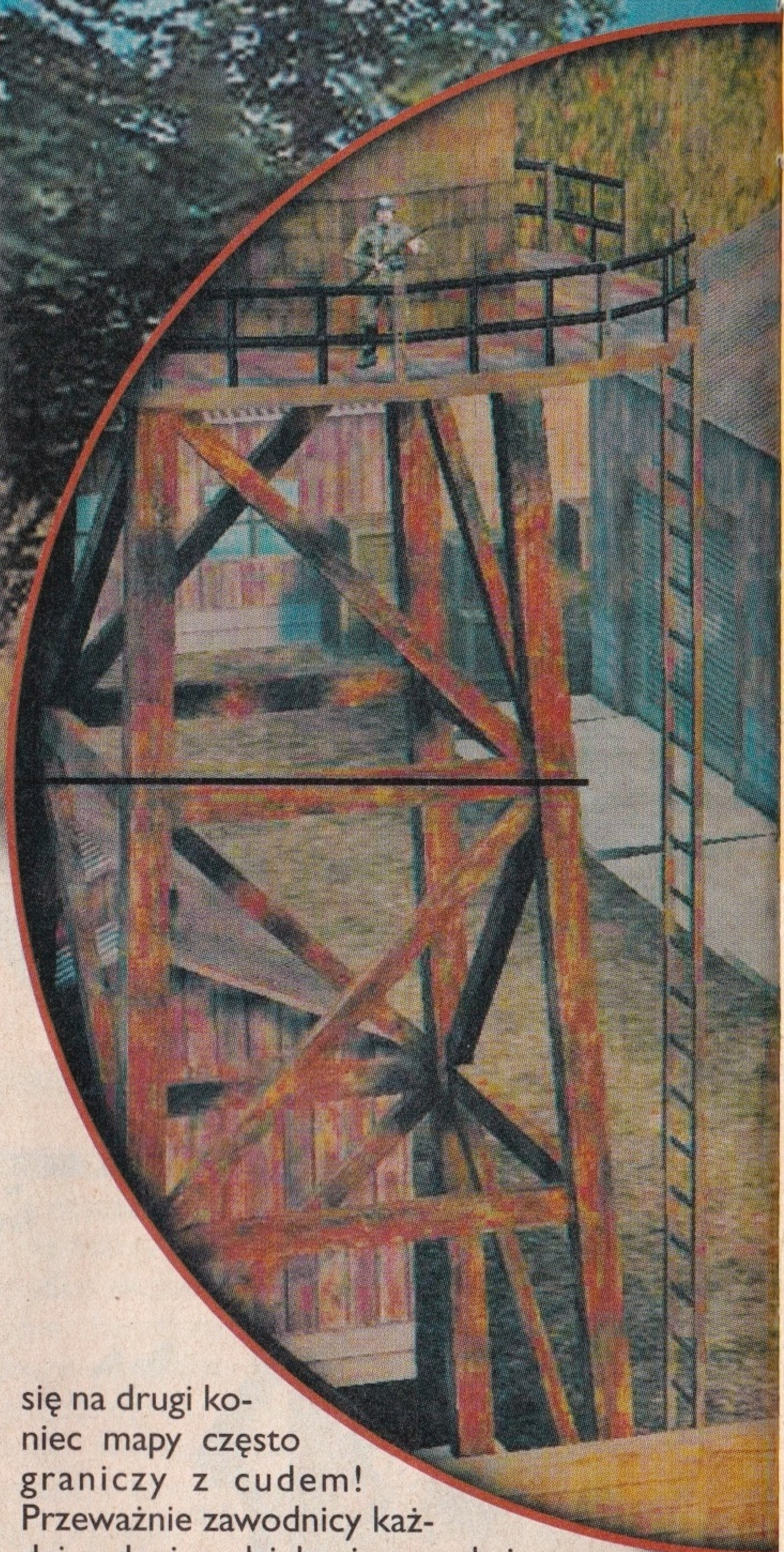


Atak aliantów z okna niemieckiej kwatery wygląda niesamowicie. Przeciwna drużyna przedostała się właśnie na drugą stronę! Zaraz będziesz miał jednego z nich na muszce!

Dostępny od jakiegoś czasu w Internecie RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN MULTIPLAYER TEST stał się ostatnio najpopularniejszą formą rozrywki wszystkich spragnionych mocnych wrażeń graczy, w tym także licznej grupy Polaków. Najpopularniejszy i najbardziej okupowany polski serwer to obecnie 195.150.18.30 (213.77.44.250 – dla graczy łączących się przez TP S.A.), prowadzony przez internetowy serwis GryOnline.

Gra, udostępniona do potyczek w Sieci, oferuje jedynie tryb drużynowy CTF, czyli CAPTURE THE FLAG. Zadanie graczy polega na przejęciu określonego obiektu i wyniesieniu go poza teren wroga. **MULTIPLAYER TEST oferuje jedną, przystosowaną do tego typu rozgrywki, mapę i kilka scenariuszy, takich jak np. utrzymanie twierdzy przez określony czas.** Twój teren działań to forteca, której bronią niemieccy żołnierze, atakowana z plaży przez aliantów. Niemiecką kwaterę osłania wielki mur, pole zabezpieczone drutami kolczastymi i okopy. Całość na pierwszy rzut oka przypomina atak na Normandię, idealnie przedstawiony w pierwszej scenie filmu „Szeregowiec Ryan" Stevena Spielberga, gdzie wielkie transportowce, załadowane po brzegi żołnierzami, przybijają do brzegu. Zarówno w filmie, jak i w grze, robi to naprawdę wielkie wrażenie!

Przed rozpoczęciem zabawy wybierasz stronę konfliktu i funkcję pełnioną w oddziale – żołnierza, porucznika, inżyniera lub medyka, przypisując sobie tym samym odpowiednie zadania, adekwatne do zajmowanej pozycji. Wybierasz również zestaw broni, co też wymusza określony styl gry. Podczas potyczek najwięcej jest oczywiście żołnierzy z szybkostrzelnymi karabinami, ale przy większych bitwach takie rozwiązanie okazuje się zupełnie niewystarczające. Tylko drużyna sprawnie współpracująca z medykami, na bieżąco dostarczającymi apteczki i amunicję, może myśleć o zwycięstwie. Podczas chaosu panującego na polu bitwy, gdzie trup ściele się gęsto, bez odpowiedniego zgrania członków drużyny, zawsze jakiemuś przeciwnikowi uda się niepostrzeżenie wykraść dokumenty i tym samym wygrać całą rundę. Tryb CTF jeszcze nigdy nie był tak „drużynowy". Teraz zabawa nie ogranicza się do wspólnego pociągania za spust, ale wymaga również niesienia pomocy pobratymcom!



Głównym zadaniem Niemców jest zatrzymanie dokumentów znajdujących się w jednym z pokoi w podziemiach bunkra, do którego można się dostać tylko na dwa sposoby. Rola aliantów polega natomiast na wykradzeniu i przetransportowaniu cennych papierów poza miejsce konfliktu. Nie jest to proste, ponieważ w jednej rozgrywce może brać udział nawet trzydziestu graczy, a w takim przypadku przedostanie się na drugi koniec mapy często graniczy z cudem! Przeważnie zawodnicy każdej z drużyn dzielą się na dwie grupy. Jedna z nich obstawia pokój z dokumentami, patrolując okoliczne pomieszczenia, a druga zajmuje się śmiałkami chcącymi wedrzeć się do budynku. **Nie ma tutaj mowy o solowych akcjach, gdyż takie kończą się najczę-**



Kto to zrobił?

id Software

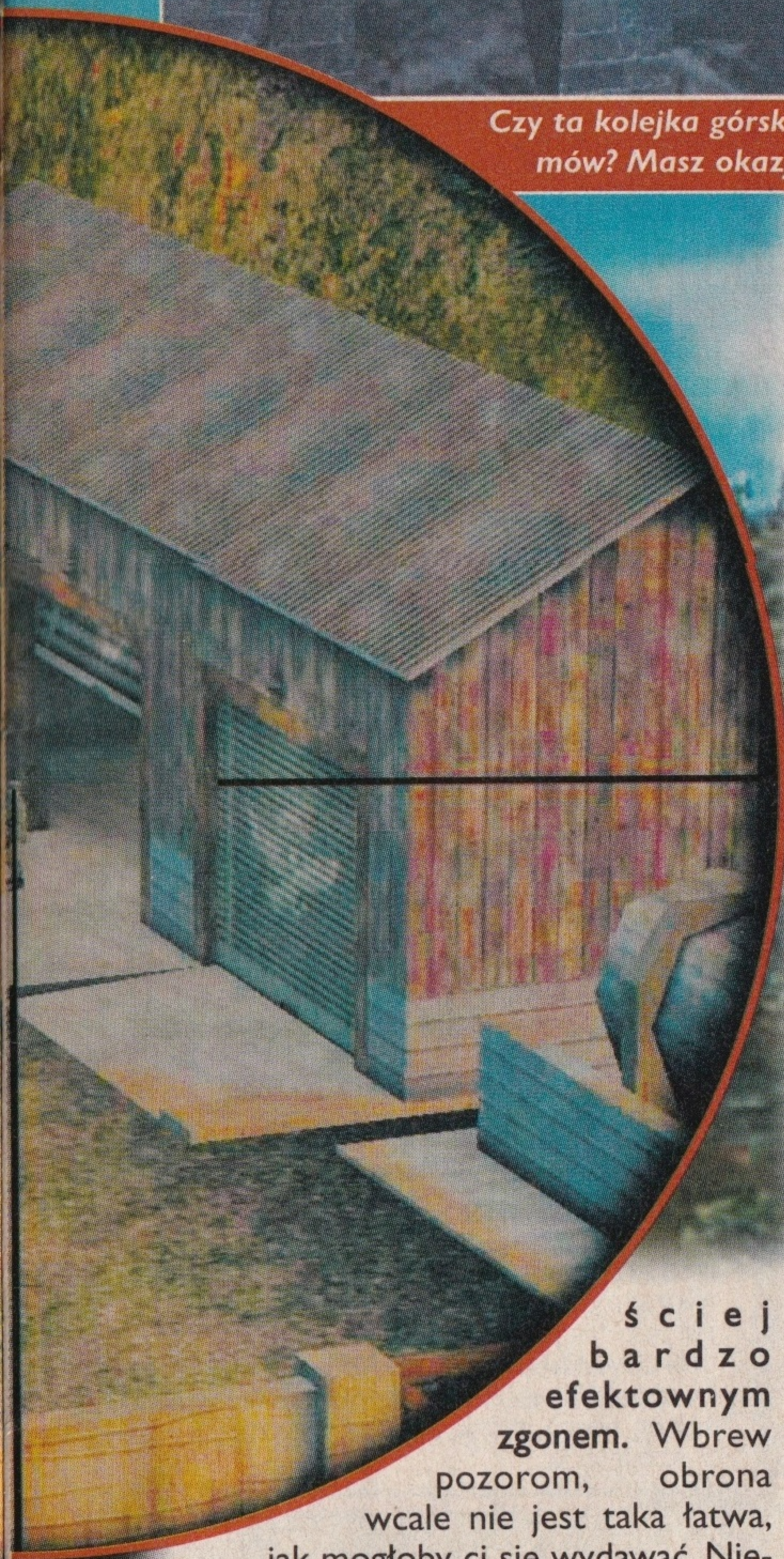
Firma, która pierwotnie stworzyła nieśmiertelnego WOLFENSTEINA, COMMANDER KEENA, a potem takie hity jak dwie części DOOM i trzy QUAKE (w tym QUAKE III ARENA, uznaną za jedną z najlepszych gier FPP), to niekwestionowany lider w tworzeniu gier sieciowych, prezentowanych z perspektywy pierwszej osoby. Nowy WOLFENSTEIN to kolejny murowany hit!



Nie strzelać do pianisty! Medyk to bardzo przydatny członek drużyny podczas gry sieciowej, nie lekceważ jego pomocy



Czy ta kolejka górska nie przypomina ci sceny z jednego z filmów? Masz okazję sprawdzić, jak to jest być komandosem



ściej bardzo **efektownym zgonem.** Wbrew pozorom, obrona wcale nie jest taka łatwa, jak mogłoby ci się wydawać. Nieraz będziesz świadkiem krwawej jatki, gdy do pokoju wpadnie pięciu aliantów rzucających granatami i prowadzących morderczy ogień we wszystkich możliwych kierunkach.

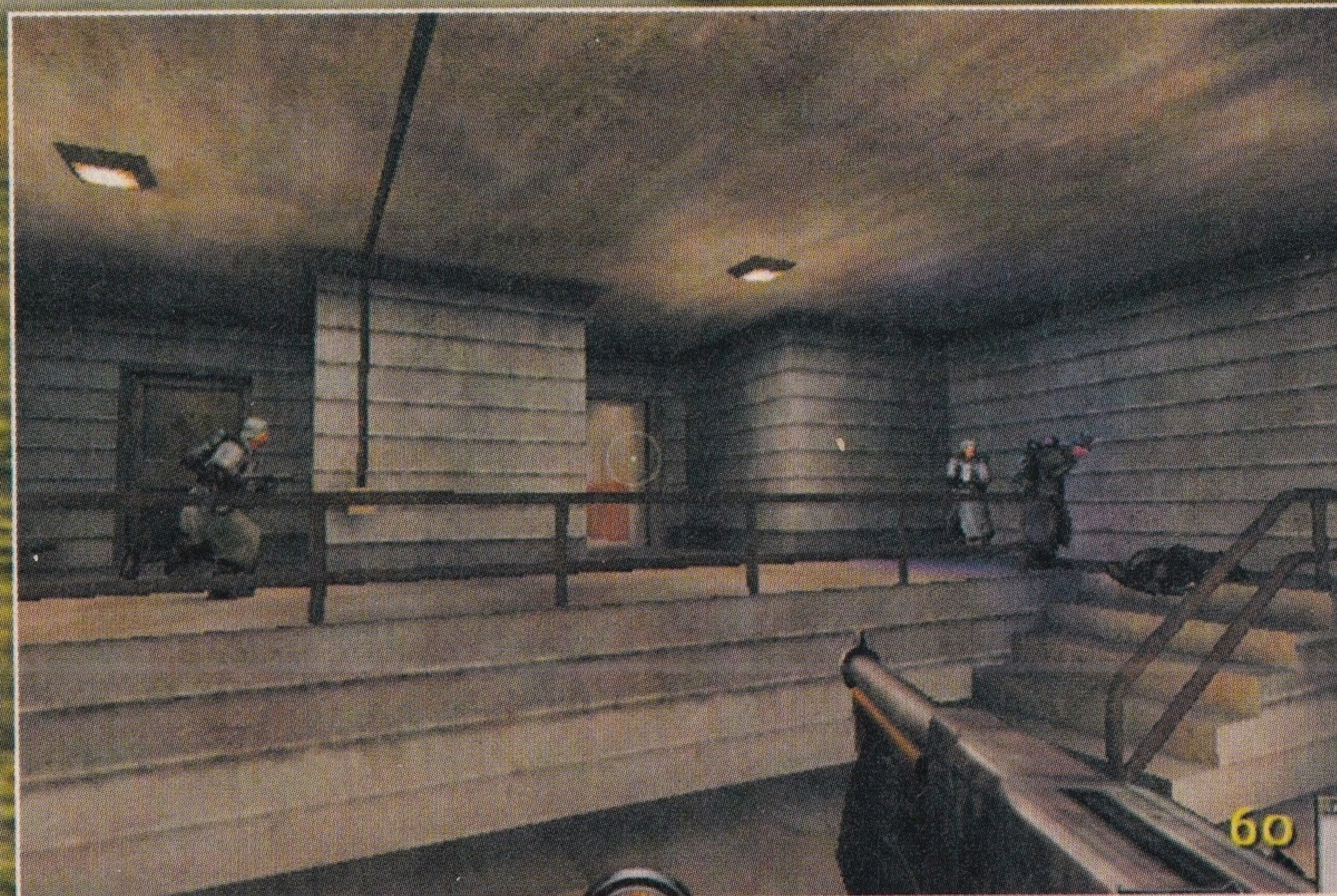
Przed aliantami stoi nieco trudniejsze zadanie, gdyż muszą oni poruszać się na otwartej przestrzeni, mocno ostrzeliwanej przez wystawione z okien niemieckie CKM-y. Na obszar zajęty przez Niemców można się przedostać na dwa sposoby. Jednym z nich jest wysadzenie muru, dzięki czemu droga do bunkra zdecydowanie się skraca (sam proces jest, niestety, czasochłonny). Można też dobiec tam okopami, ale te są często silnie obstawione przez Niemców.

Sieciowa zabawa w RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN dostarcza wiele radości. Ten tytuł ma szansę stać się przebojem na miarę QUAKE III ARENA czy choćby UNREAL TOURNAMENT. Nadchodzący wielkimi krokami hit ze stajni id Software nie będzie jednak przeznaczony wyłącznie do gry wieloosobowej. **Nowy WOLFENSTEIN ma się bowiem charakteryzować bardzo ciekawą i rozwiniętą linią fabularną dla samotnego gracza.** BJ Blazkowitz, dobrze wszystkim znany bohater pierwszej części WOLFENSTEIN 3D i kontynuacji SPEAR OF DESTINY, zostanie wysłany do kwatery nazistów podejrzewanych o praktyki okultystyczne i eksperymenty genetyczne na poległych żołnierzach. **Wcielając się w rolę BJ, napotkasz na swojej drodze nie tylko zmutowanych żołnierzy, ale szeregi rozwścieczonych SS-manów z Heinrichem Himmlerem na czele (i na końcu gry), proszących się o natychmiastową eksterminację.**

Nowa odsłona WOLFENSTEINA, hulająca na silniku graficznym zapożyczonym z QUAKE III ARENA, będzie nie lada gratką dla wszystkich graczy, których codzienne perfumy mają zapach prochu i którzy lubią szybko naciskać spust. Zarówno starzy sieciowi wyjadacze QUAKE czy UT, jak i gracze lubiący samotnie pastwić się nad wrogami, znajdą tutaj coś dla siebie.

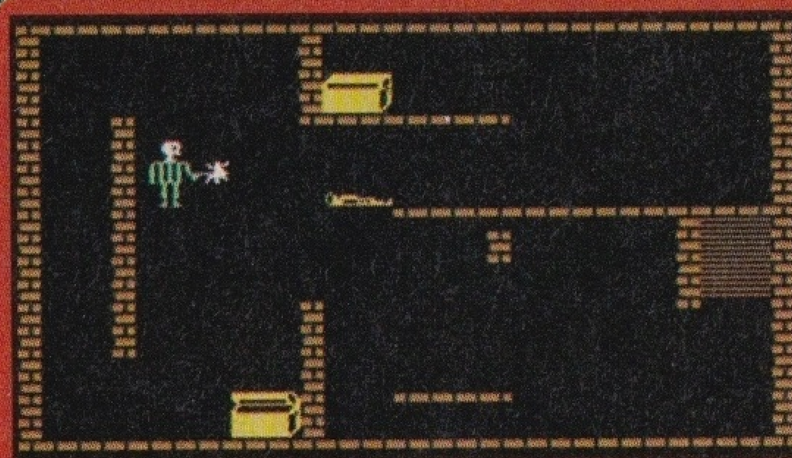
W grze dostępna będzie spora ilość broni z wyrzutnią Panzerfaust, M40 i cichostrzelnym Stenem na czele, a wrogowie wykazywać się będą wyjątkową wytrzymałością i, co najważniejsze, inteligencją, jakiej podobno nie było jeszcze w żadnej innej grze!

Czy ten tytuł ma szansę stać się w dzisiejszych czasach przebojem na miarę WOLFENSTEIN 3D? Sytuacja zaczyna się klarować i wszystko wskazuje na to, że id Software po raz kolejny odniesie sukces, oczywiście z korzyścią dla nas, graczy. Naprawdę jest na co czekać!



Dobrze strzeżony pokój, w którym przechowywane są dokumenty, to główne pole potyczek w MULTIPLAYER TEST. Już za chwilę rozlegnie się dźwięk karabinów maszynowych

Wolfenstein Forever!



Pierwsza gra z nazwą Wolfenstein w tytule pojawiła się już w roku 1983! Był to CASTLE WOLFENSTEIN, przygotowany na komputery ośmiobitowe. Następnie pojawiła się kontynuacja: BEYOND CASTLE WOLFENSTEIN. Ale prawdziwą sławę Wilczemu Kamieniowi przyniosła gra WOLFENSTEIN 3D, uważana za pierwszy w historii First Person Shooter (to na wzór tego programu przygotowano DOOM, QUAKE, UNREAL i dziesiątki innych). Miałeś okazję wcielić się w amerykańskiego komandosa B.J. Blazkowitza, który przemierzał kilometry tajemniczych korytarzy i wycinał w pień setki hitlerowców. Blazkowitz dysponował jedynie czterema typami broni, a jego przeciwnikami były zarówno słabe psy, jak i niemieccy żołnierze, komandosi, marynarze, a nawet potężne wcielenia samego führera. Dodatkowe utrudnienie stanowił fakt, że twórcy nie przewidzieli rzeczy tak dzisiaj oczywistej, jak automapowanie! Setki tysięcy graczy zachwyciło się programem, a po tym zachwycie przyszedł również niewyobrażalny sukces finansowy i ogromna popularność firmy id Software i jej szefa, Johna Carmacka. WOLFENSTEIN 3D nie odniósł sukcesu jedynie w Niemczech. Widać nasi zachodni sąsiedzi nie mogli pogodzić się z myślą, że istnieje gra, w której cała radość polega na strzelaniu do ich dziadków. W następnym roku fani strzelanin mogli zobaczyć Blazkowitza w SPEAR OF DESTINY, gdzie wykorzystano ten sam silnik i schematy fabularne, co w WOLFENSTEIN 3D. A potem przyszła epoka DOOMA i FPS nowej generacji. Ale Blazkowitz nie tylko żyje w naszych sercach, lecz ożyje na monitorach komputerów w grze RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN...





Bardzo ładnie zaprojektowana strona z masą informacji i screenów z gry. Stąd można także ściągnąć opisywany MULTIPLAYER TEST. Polecamy!

PC	GBA	GBC	XBox	PSX	A

Return To Castle Wolfenstein

Premiera: zima 2001

Producent: id Software | **Liczba graczy: 1 – multi**

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN ma szansę stać się przebojem zarówno sieciowym, jak i w trybie singleplayer

Tekst: Michał „Krooger" Cichy, Jacek „Randall" Piekara

MIMESIS ONLINE

Pojęcie MIMESIS zostało stworzone przez greckiego filozofa Arystotelesa. Oznacza ono akt tworzenia rzeczywistości oddziałującej na emocje odbiorcy

Firma Tannhauser porwała się na prawdziwie herkulesowy projekt przygotowania gry RPG online, której akcja toczyć się będzie w niezwykle rozbudowanym świecie. Świat ten przeżył niegdyś straszliwą katastrofę, a teraz – 600 lat po niej – próbuje się odrodzić. Odrodzenie to oznacza jednak również walkę o dominację, ciągłe konflikty i diabelskie intrygi. We wszystko to zostaniesz wmieszany, jeśli tylko zdecydujesz się przekroczyć bramy wirtualnego świata.

Uniwersum MIMESIS zamieszkuje wielorasowe społeczeństwo. To właśnie wielorasowość powoduje, że MIMESIS jest polem różnorakich konfliktów politycznych i społecznych. W grze nie tylko stworzysz swą postać, ale też decydujesz o jej dalszym rozwoju – nowych cechach i kolejnych zdolnościach. Jeśli zdecydujesz się poświęcić MIMESIS więcej czasu, być może nawet zostaniesz wodzem stojącym na czele armii śmiałków i rozbijającym w pył wrogie miasta.



Uniwersum MIMESIS zamieszkuje wielorasowe społeczeństwo

Akcja gry ma się toczyć w pełni trójwymiarowym świecie, który będziesz mógł oglądać zarówno z perspektywy trzeciej osoby, jak i oczami prowadzonej przez siebie postaci.

Bardzo ważny, zwłaszcza dla początkujących, jest jeden fakt. Otóż autorzy postanowili maksymalnie chronić postaci mało doświadczone. Najpierw będą one mogły uczestniczyć w nazywanej „przedszkolem" rozgrywce wstępnej, w czasie której poznają wszelkie opcje. Ale nawet po wejściu w zasadniczą fazę gry nie musisz się obawiać o życie.

Pojedynki pomiędzy graczami będzie można bowiem toczyć tylko na specjalnie wyznaczonej arenie. Inne starcia są zabronione, a osoba, która zdecyduje się złamać prawo, może zostać zaatakowana przez strażników lub ponieść inne, równie przykre, konsekwencje swego postępowania. Może się np. zdarzyć, że otaczająca ją zła sława spowoduje, że nie znajdzie chętnych do prowadzenia handlu.

Silnik MIMESIS jest dziełem autorów z Łodzi i ma pozwalać na zastosowanie wszelkich możliwych „bajerów" graficznych. Oczywiście w MIMESIS będziesz mógł podziwiać nie tylko zmiany malowniczych pór dnia, ale także symulacje efektów klimatycznych.

MIMESIS ONLINE ma być rozprowadzana za darmo! Ale stare amerykańskie powiedzenie mówi: „Jeśli ktoś daje mi coś za darmo, to na pewno mnie na to nie stać". Każdy użytkownik programu będzie więc musiał co miesiąc wnosić stosowną opłatę. Autorzy przypuszczają, że nie przekroczy ona równowartości 10 USD.

Dla osób, które są na bakier z językiem angielskim, mamy jednak jeszcze gorszą wiadomość. Żeby czerpać radość z zabawy w MIMESIS ONLINE, będziesz musiał opanować mowę pana Williama Szekspira przynajmniej w stopniu podstawowym.



Walki będą bardzo ważnym elementem MIMESIS

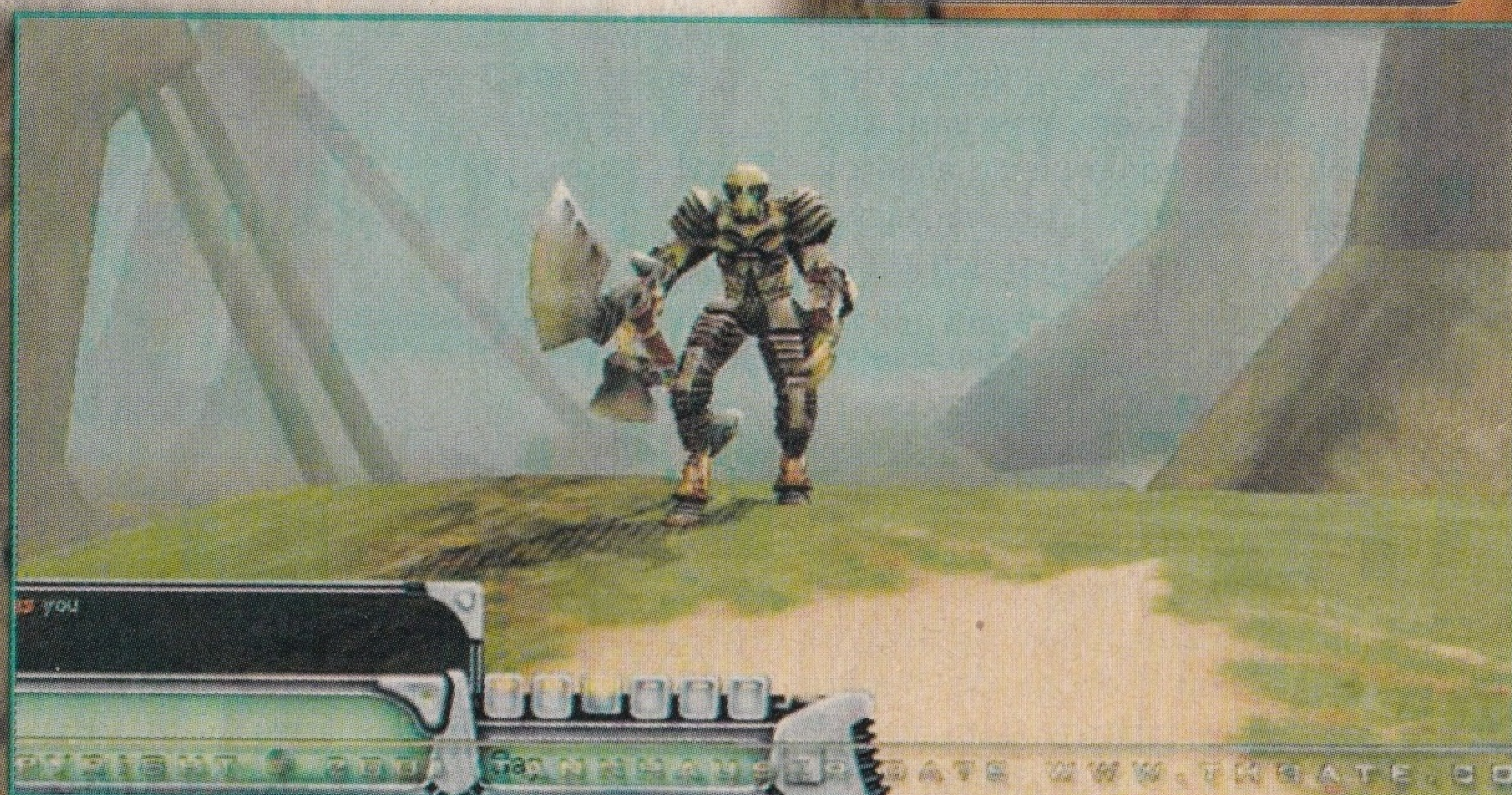
INFO

Massive Multiplayer Online RPG

To popularny gatunek gier (należą do niego ULTIMA ONLINE oraz EVERQUEST). W MMORPG kreujesz bohatera i wkraczasz do wirtualnego uniwersum zamieszkanego przez graczy z całego świata, a także stworzone przez autorów postaci (są to np. władcy, kupcy, osoby zlecające misje). MMORPG to gry, które nie zmuszają cię, abyś został bohaterem mordującym potwory. Możesz być kupcem, rzemieślnikiem, bardem i zarabiać pieniądze zgodnie ze swymi zdolnościami. Uczestniczenie w MMORPG wymaga zwykle sporych umiejętności społecznych, gdyż nawiązywanie kontaktów towarzyskich (wspólna praca, wyprawy itp) jest podstawą przeżycia. W MMORPG nie istnieje „zwycięstwo w grze". Zwycięzcą jest ten, kto zdobywa sławę i majątek, a przygodę w wirtualnym świecie można ciągnąć teoretycznie przez całe życie.



Czy ta kreatura jest wrogiem, czy przyjacielem?



Z potworami możesz zmierzyć się sam, ale lepiej zrobić to z grupą przyjaciół

Kto to zrobił?

Tannhauser

Tannhauser Gate powstała w 1998 roku. Zajmuje się tworzeniem grafiki, reklam i spotów TV oraz projektowaniem serwisów WWW. MIMESIS to pierwsza próba firmy na rynku „growym".



Na stronie znajdziesz mnóstwo materiałów na temat gry. Możesz się z nimi zapoznać od razu w wersji polskiej i angielskiej

PC	GBA	GBC	XBox	PSX	A
Mimesis Online					
Premiera: 2002					
Tannhauser Gate	Liczba graczy: multiplayer				

Najambitniejsze przedsięwzięcie na polskim rynku gier komputerowych. Czas jednak pokaże, czy coś z niego wyjdzie

Tekst: Jacek „Randall" Piekara

THE THING

Gra, nawiązująca do filmu science fiction pt. „The Thing" Johna Carpentera, zagości już wkrótce na ekranach twojego komputera. Spróbuj dopaść Obcego!

Musiało minąć prawie 20 lat, zanim ktoś pomyślał o stworzeniu gry komputerowej na podstawie tego głośnego filmu. Może to i lepiej, bo dzięki temu będziesz mógł wziąć udział w walce z kosmicznymi potworami w grze, która zostanie przygotowana z wykorzystaniem najnowszych technologii.

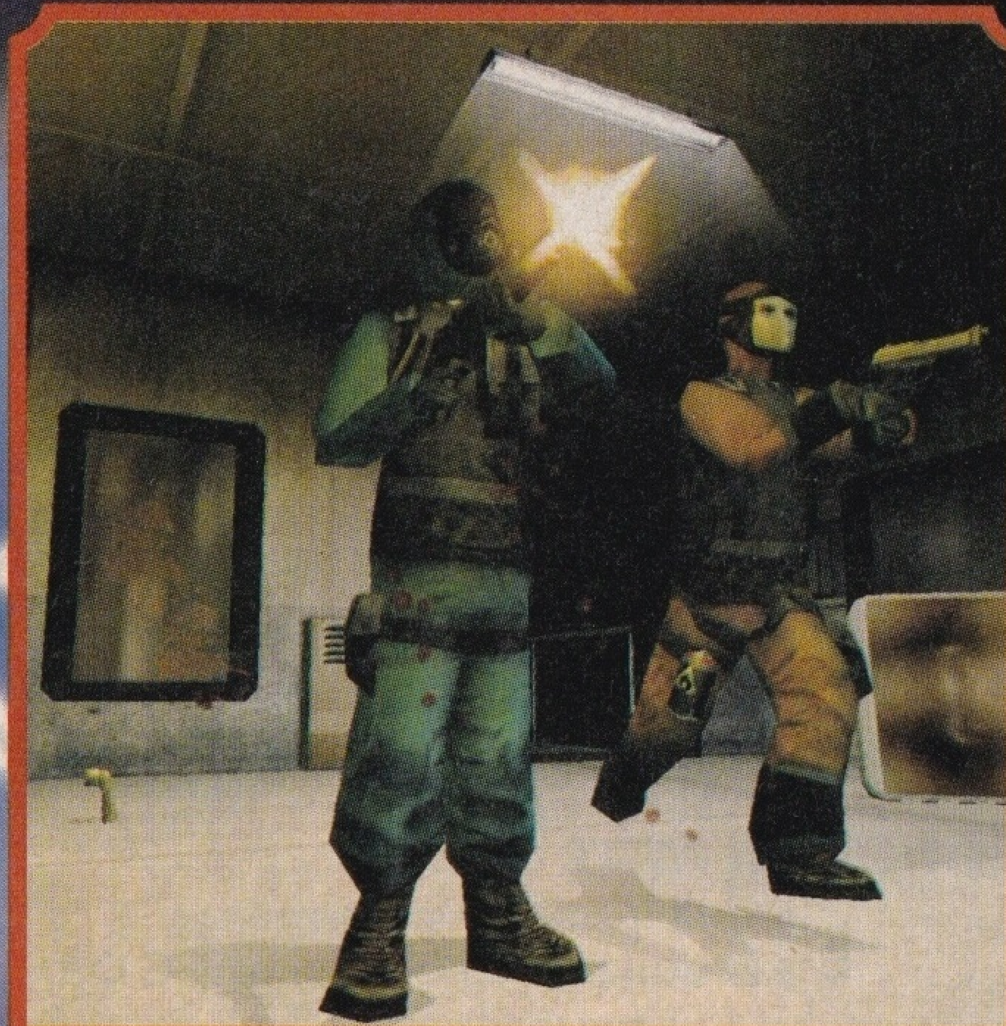
Akcja rozpoczyna się w chwili, w której zakończył się film. Członkowie polarnej ekspedycji zostali w okrutny sposób zlikwidowani, baza zniszczona, a gdzieś pośród lodów i śniegów czai się niebezpieczna, obca istota, której zabijanie ludzi sprawia ogromną radość. W grze wcielasz się w członka ekspedycji ratunkowej, który przybywa do zrujnowanej bazy, żeby sprawdzić, co przytrafiło się polarnikom i dlaczego nie odpowiadają na wezwania z centrali. Szybko nadarzy się okazja do konfrontacji z wrogą istotą. Ale nie myśl, że twoim zadaniem będzie odnalezienie jakiegoś wymachującego mackami paskudztwa i szybkie oraz sprawne zlikwidowanie go! Sprawa jest o wiele bardziej skomplikowana. **Potwór potrafi opanowywać ludzkie ciała i kierować osobami, które w ten sposób sobie podporządkował.** W dodatku na pierwszy rzut oka nigdy nie będziesz w stanie rozpoznać, czy masz do czynienia z przyjacielem, czy też ciało tego przyjaciela zostało już opanowane przez przebiegłego kosmitę. Jeśli zachodzi ta druga ewentualność, to możesz się spodziewać, że informacje, przekazane przez taką postać, będą fałszywe, a – co gorsza – może ona, korzystając z okazji, zaatakować cię i próbować zabić. Bardzo prawdopodobne też, że zajmie się infekowaniem innych członków drużyny, a to z kolei może spowodować, że na placu boju już wkrótce zostaniesz ty jeden, a wkoło gromada Obcych!


Pistolet nie jest zbyt przydatny, ale poprawia samopoczucie

THE THING nie będzie klasyczną grą akcji, w której o zwycięstwie decydują tylko refleks i sprawność palców, biegających po klawiaturze. Bardzo ważną rolę odegrają także elementy logiczne. Co pewien czas będziesz musiał rozwiązywać mniej lub bardziej skomplikowane zagadki, które zadecydują o powodzeniu misji. Wprowadzenie tego właśnie elementu wydaje się słuszne. W końcu w filmie główny bohater na równi korzystał z siły swych mięśni i mocy swego umysłu, a tylko jego przemyślności polarnicy zawdzięczali to, że udało się wyśledzić i pokonać Obcego.

Ogromną zaletą programu ma być nieliniowa fabuła. Oznacza to, że wydarzenia potoczą się w diametralnie różny sposób, w zależności od tego, komu z członków wyprawy zechcesz zaufać, a kogo uznasz za podejrzanego lub nawet zlikwidujesz, przypuszczając, że w rzeczywistości jest potworem. Likwidacja ta nie będzie zresztą wcale łatwa, gdyż kosmita dysponuje ogromnymi zdolnościami przeżycia i jedynie ogień (zastosowany w baaardzo dużych dawkach) potrafi go zranić lub zabić. **Autorzy twierdzą, że najważniejszym elementem gry ma być nastrój i atmosfera. Atmosfera grozy i czającego się na każdym kroku niebezpieczeństwa.** Poczucie, że przyjaciel może w każdej chwili okazać się wrogiem. Przeświadczenie, że nikomu nie należy ufać, gdyż nawet za chwilę słabości można zapłacić najwyższą cenę. Pewność, że zawsze i wszędzie trzeba spoglądać przed siebie, za siebie i na boki, gdyż zagrożenie może przyjść z każdej strony.

W THE THING zobaczysz oczywiście najnowsze „bajery" techniczne, pozwalające na wierne oddanie gry świateł i cieni, warunków klimatycznych i pogodowych. Rzecz jasna, grafika będzie trójwymiarowa, bo w dzisiejszych czasach trudno sobie przecież wyobrazić, aby ktokolwiek skusił się na grę akcji w 2D!


Ratownicy przybywają, aby zbadać, co się stało z badaczami mieszkającymi w bazie


W polarnej bazie będziesz świadkiem i uczestnikiem prawdziwej rzezi!


Kosmita to istota bardzo odporna. Trudno go zniszczyć serią karabinową

Kto to zrobił?

Computer Artworks

Ta angielska firma zadebiutowała na rynku gier komputerowych w roku 2000. Wtedy ukazała się EVOLVA, trójwymiarowa gra akcji, opowiadająca o walce genetycznie zmutowanych komandosów z kosmicznymi najeźdźcami. Jak więc widać, Computer Artworks pozostaje wierny zarówno tematyce gier, jak i ich formie.



Na stronie znajdziesz liczne informacje o grze, zestaw screenów, a także odnośniki prowadzące do interesujących witryn, poświęconych THE THING

PC	GBA	GBC	XBox	PSX	A

The Thing

Premiera: 2002

Producent: Konami	Liczba graczy: 1

Bohater kultowego horroru science fiction zagości już niedługo na monitorach twojego komputera. Będzie straaaszno!

Tekst: Jacek „Randall" Piekara

MASTER OF ORION 3

MASTER OF ORION to cykl kosmicznych gier strategicznych, który zdobył sobie ogromną popularność wśród graczy na całym świecie. Do dzisiaj liczba legalnie sprzedanych egzemplarzy przekroczyła 800 tysięcy

MASTER OF ORION III pozwoli ci rozpocząć walkę o panowanie nad Galaktyką. Cel ten będziesz mógł osiągnąć, kolonizując niezamieszkane planety, rozbudowując infrastrukturę, prowadząc badania naukowe i dokonując wynalazków technicznych oraz umiejętnie dobierając sobie współpracowników. Wiadomo jednak, że w Kosmosie nie będziesz sam. **Galaktykę przemierzają statki kosmiczne należące do innych ras, a nowe planety i systemy gwiezdne są kolonizowane przez obce cywilizacje.** Będziesz mógł nawiązać z nimi stosunki dyplomatyczne oraz gospodarcze, ale – prędzej czy później – dojdzie do konfliktu zbrojnego. Oczywiste jest, że aby móc wziąć udział w takim konflikcie, najpierw powinieneś rozwinąć gospodarkę. Z kolei rozwój gospodarki nie jest możliwy bez rozbudowy infrastruktury na nowo poznanych globach. A globów, gotowych do zasiedlenia, znajdziesz całe mnóstwo. Mogą to być planety w obcych układach, planety należące do tego samego układu, a nawet księżyce. Część z tych ciał niebieskich dysponować będzie warunkami umożliwiającymi kolonizację. Niektóre okażą się jednak zdecydowanie wrogie (radioaktywność, trująca atmosfera, wysoka grawitacja lub temperatura itp). **Wtedy będziesz musiał przeprowadzić specjalistyczne (wymagające czasu i kosztów) zabiegi mające na celu przystosowanie warunków panujących na planecie do upodobań twojej rasy.** Wynika z tego, że nie wystarczy pokonać wroga, aby wykorzy-


W grze będziesz mógł rozgrywać bitwy w czasie rzeczywistym





Zyskasz możliwość konstrukcji wielu typów statków kosmicznych

Możesz zostać przywódcą jednej z 8 ras różniących się umiejętnościami oraz warunkami życiowymi

stać jego zasoby, lecz najpierw trzeba trwale przekształcić planety, które zajmował. **W MASTER OF ORION III ogromną rolę odegra prowadzenie badań naukowych. Jednak w odróżnieniu od poprzednich części cyklu dokonanie odkrycia nie spowoduje natychmiastowej możliwości produkcji nowych urządzeń.** W MoO III najpierw będziesz musiał przejść przez fazę wdrożeń, co ma zwiększyć realizm rozgrywki. Oprócz typowych odkryć naukowych skorzystasz z dobrodziejstw oświaty, filozofii, ekonomii czy psychologii. Dbałość o handel, powołanie silnej administracji, sprawna policja, dobry system oświatowy czy zapewnienie obywatelom życiowego komfortu będą warunkami koniecznymi do stworzenia imperium. Niezadowoleni poddani mogą bowiem stanowić równie poważne zagrożenie, jak obce imperia, a kłopoty związane z pacyfikacją rewolty to ostatnia rzecz, na którą ma ochotę światły władca.

W MASTER OF ORION III będziesz mógł korzystać z prototypów statków kosmicznych przygotowanych przez autorów, ale również opracowywać własne projekty, używając do tego dostępnych elementów (np. pancerza, broni, urządzeń specjalnych). **Czasami będziesz mógł nawet zdecydować, w jakich miejscach statku zostaną rozmieszczone poszczególne elementy.** Niektórych fanów serii bardzo zaniepokoił fakt, że w MASTER OF ORION III walki toczyć się będą w czasie rzeczywistym i w trójwymiarowej przestrzeni, podobnie jak ma to miejsce w znanej grze HOMEWORLD. Do tej pory bitwy w serii MASTER OF ORION toczyły się w trybie turowym i w środowisku 2D. Autorzy jednak uważają, że wprowadzenie tej nowej opcji znacznie uatrakcyjni rozgrywkę i zwiększy jej dynamikę. W trakcie walki skorzystasz z pomocy kapitanów dowodzących zgrupowaniami wojsk. Ale pomoc specjalistów nie zostanie ograniczona do sfery militarnej. Również w dziedzinie administrowania wykorzystasz pomoc fachowców, którzy np. pomogą ci w przekształcaniu planet lub prowadzeniu prac badawczych.


Część ras wygra dzięki swej sile, część dzięki ogromnemu rozumowi kryjącemu się w ogromnym łbie!

INFO
Co to jest 5X

MASTER OF ORION III będzie programem, który, wedle zamierzeń autorów, ma zapoczątkować nowy gatunek gier strategicznych, nazwany właśnie 5X, w odróżnieniu od powszechnie znanego 4X.

eXplore – eksploracja (rozpoczynasz badania obszarów sąsiadujących z twoimi macierzystymi terenami. Poznajesz nowe planety i systemy gwiezdne).
eXpand – ekspansja (twoje statki kosmiczne zapuszczają się coraz dalej i dalej. Na pierwszych planetach tworzysz nowe bazy, rozpoczyna się era kolonizacji).
eXploit – eksploatacja (zaczynasz gospodarczo wykorzystywać fakt podboju nowych globów).
eXterminate – eksterminacja (kiedy napotkasz na swej drodze wrogą cywilizację, decydujesz się na prowadzenie wojny, która musi się zakończyć całkowitą zagładą obcego gatunku).
eXperience – doświadczenie (skuteczność podejmowanych przez ciebie działań ma wpływ na liczbę punktów doświadczenia, które uzbierasz. A dzięki tym właśnie punktom możesz kontynuować badanie kosmosu, rozwijać gospodarkę, toczyć wojny itp).

Najważniejszym elementem zabawy stanie się gromadzenie tzw. Imperial Focus Points, które umożliwią wykonywanie w ciągu tury określonych działań. Będziesz mógł przeprowadzić tylko takie działania, na które pozwoli ci zgromadzona liczba IFP. Dlatego bardzo ważne stanie się planowanie, a każda decyzja wymagać będzie gruntownego przemyślenia i przygotowania harmonogramu „wydatków".

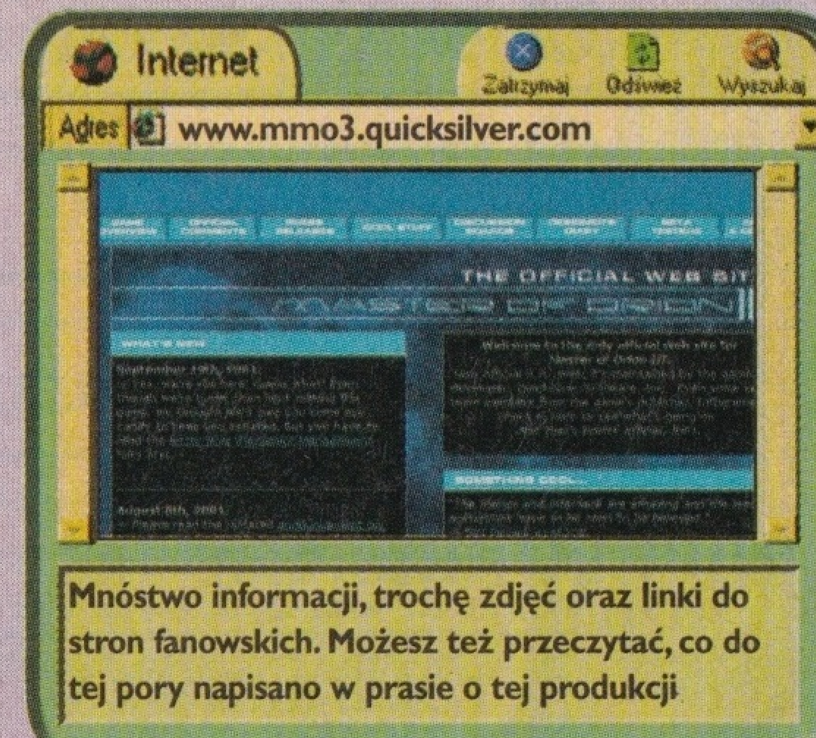
W MASTER OF ORION III będziesz mógł odnieść zwycięstwo nie tylko w wypadku fizycznej eksterminacji innych ras. Jeśli wykażesz się dyplomatycznym rozsądkiem, to Orioński Senat może przekazać ci przywództwo nad Galaktyką. Podobny rezultat osiągniesz, poznając jako pierwszy tajemnice starożytnej rasy Antaran.

Kto to zrobił?
Quicksilver

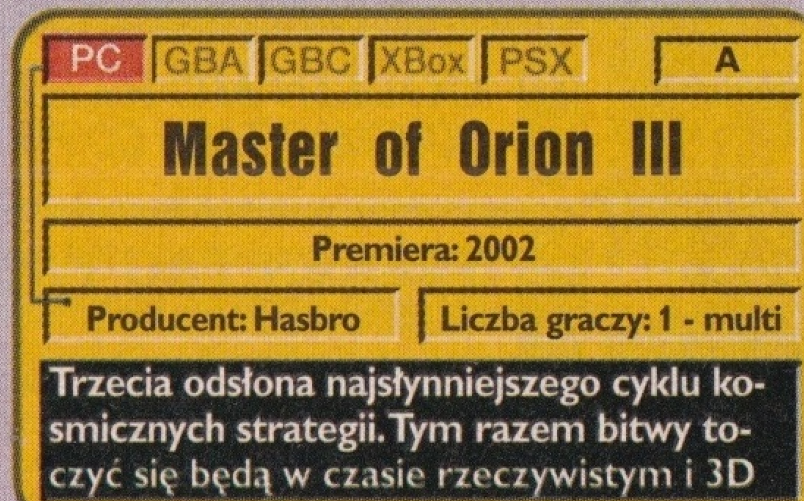
Quicksilver Software to kalifornijska firma opracowująca od 17 lat gry komputerowe. Do największych jej osiągnięć należy przygotowanie m.in. CASTLES i CASTLES II, CONQUEST OF THE NEW WORLD, SHANGHAI: GREAT MOMENTS, SHANGHAI: DYNASTY, STAR TREK: STARFLEET COMMAND, SHANGHAI: SECOND DYNASTY. W Quicksilver powstawały również programy edukacyjne. Obecnie autorzy z Kalifornii pracują nad MASTER OF ORION III i COSMIC ENCOUNTER ONLINE.

INFO
MASTER OF ORION III w liczbach

8 – liczba dostępnych ras; maksymalna liczba planet otaczających jeden system gwiezdny; maksymalna liczba księżyców otaczających jedną planetę
16 – liczba dostępnych gatunków w ramach każdej z ras
256 – liczba systemów gwiezdnych, które można zasiedlić
2002 – spodziewana data ukazania się gry



Mnóstwo informacji, trochę zdjęć oraz linki do stron fanowskich. Możesz też przeczytać, co do tej pory napisano w prasie o tej produkcji


PC | GBA | GBC | XBox | PSX | A

Master of Orion III

Premiera: 2002

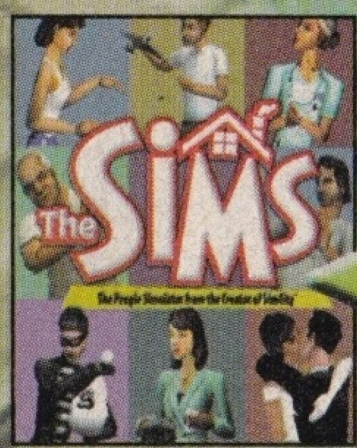
Producent: Hasbro | Liczba graczy: 1 - multi

Trzecia odsłona najsłynniejszego cyklu kosmicznych strategii. Tym razem bitwy toczyć się będą w czasie rzeczywistym i 3D

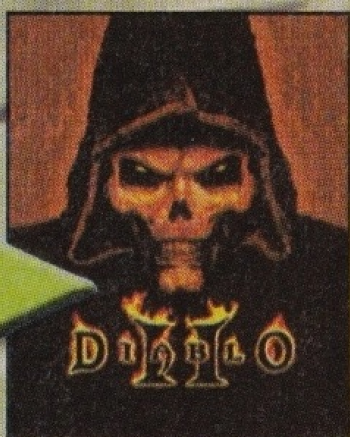
Tekst: Jacek „Randall" Piekara

TOP 20

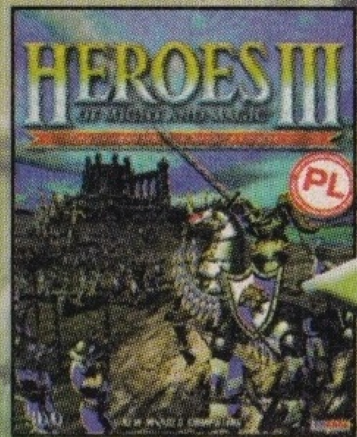
Nagrody dla głosujących na listę TOP-20 ufundowała firma CD PROJEKT



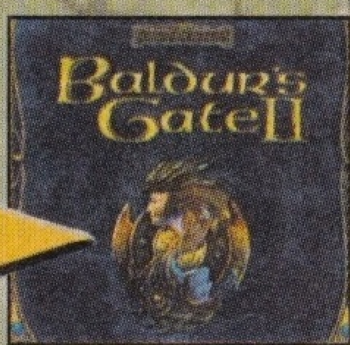
1. **THE SIMS** – MAXIS / EA / IM GROUP – PC
   Tragedia? Rewolucja? Nowa epoka? Nazwa nieważna, małe ludki pokonały Siły Zła!



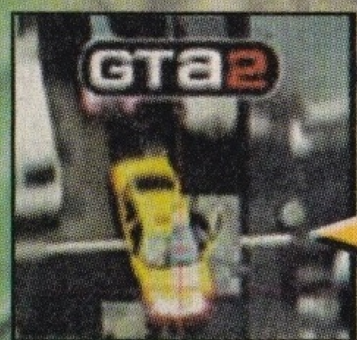
2. **DIABLO 2** – BLIZZARD / CD PROJEKT – PC
   Łubudu! Co prawda to tylko jedno miejsce, ale Diablo 2 spada na waszej liście



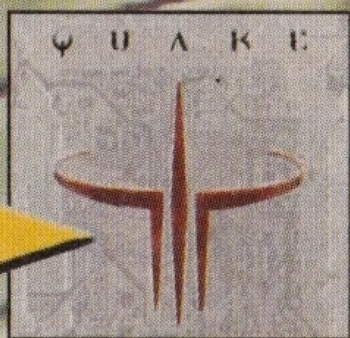
3. **HEROES OF M&M 3** – 3DO / IM GROUP – PC
   Trzecie miejsce na razie niezagrożone. Bohaterowie stoją i... planują atak?



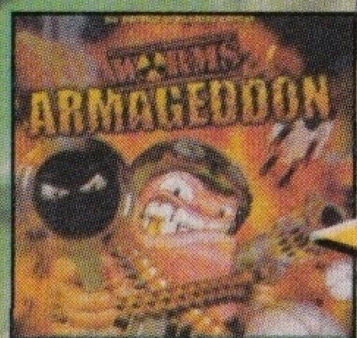
4. **WROTA BALDURA 2** – INTERPLAY / CD PROJEKT – PC



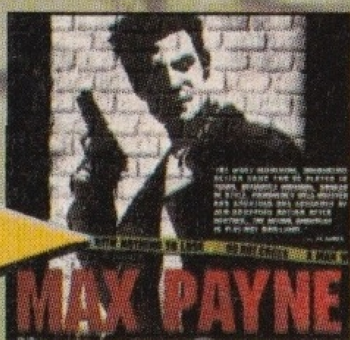
5. **GRAND THEFT AUTO 2** – TAKE 2 / PLAY-IT! – PC, PSX



6. **QUAKE 3 ARENA** – ID SOFTWARE / LEM – PC



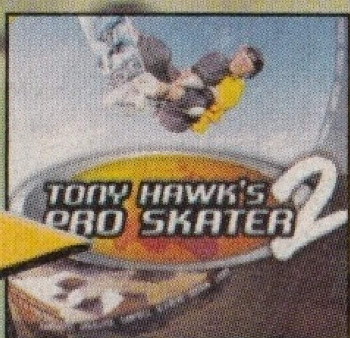
7. **WORMS ARMAGEDDON** – TEAM 17 / CD PROJEKT – PC, PSX, GBC



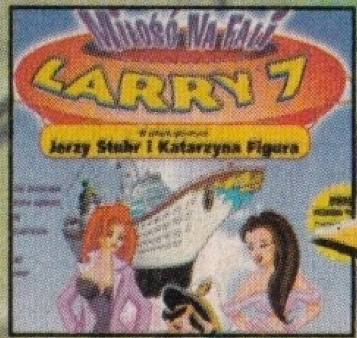
8. **MAX PAYNE** – REMEDY ENT. / PLAY-IT! – PC



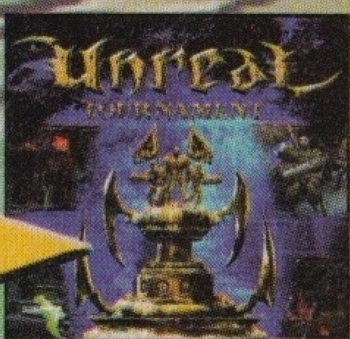
9. **DIABLO** – BLIZZARD / CD PROJEKT – PC, PSX



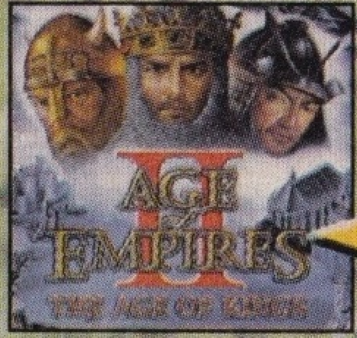
10. **TONY HAWK'S PRO SKATER2** – ACTIVISION / LEM – PC, PSX, GBA, GBC



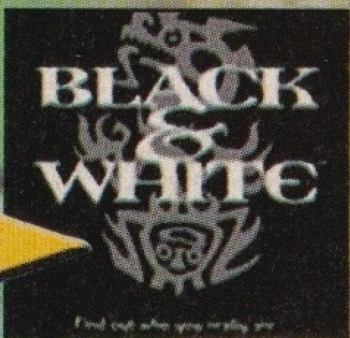
11. **LARRY 7** – SIERRA / CD PROJEKT – PC



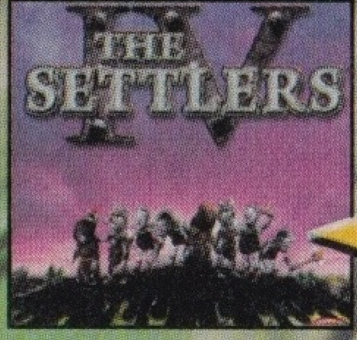
12. **UNREAL TOURNAMENT** – EPIC / LEM – PC, DC



13. **AGE OF EMPIRES 2** – MICROSOFT – PC



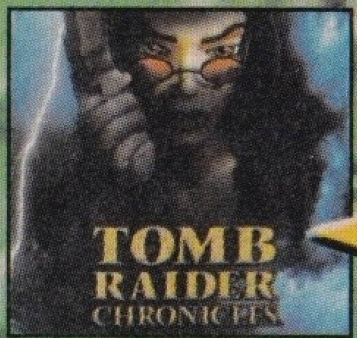
14. **BLACK & WHITE** – EA / IM GROUP – PC



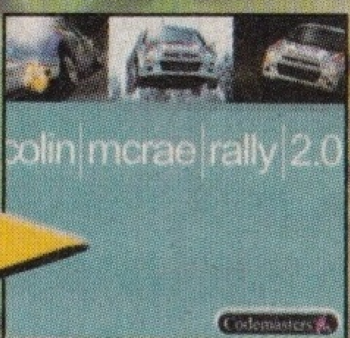
15. **SETTLERS 4** – BLUE BYTE / CD PROJEKT – PC



16. **TEKKEN 3** – NAMCO / SONY – PSX



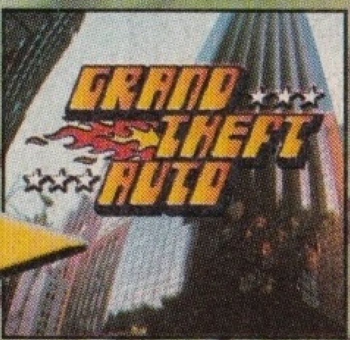
17. **TOMB RAIDER V** – EIDOS / IM GROUP – PC



18. **COLLIN MC RAE RALLY 2** – CODEMASTERS / CD PROJEKT – PC, PSX



19. **TEKKEN TAG TOURNAMENT** – NAMCO / SONY – PS2



20. **GRAND THEFT AUTO** – TAKE2 / PLAY-IT! – PC, PSX

WRC WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

Rajdów na konsole pojawia się ostatnio na rynku coraz więcej. Wszystkie mają, jak to zwykle bywa, swoje plusy i minusy



Mitsubishi Lancer Evolution, opatrzony numerkiem VI, to prawdziwy władca szos. Niech nie zmyli cię lekko zmodyfikowany wygląd rodzinnego samochodu

Skończyły się już czasy, gdy gier z danego gatunku pojawiało się niewiele, a ich jakość pozwalała na bezproblemowy wybór pomiędzy kilkoma zróżnicowanymi, tytułami. Teraz, gdy rynek komputerowej rozrywki jest prężny i pełen nowości wydawanych w zastraszającym tempie, gracze potrzebują dużo większych nakładów finansowych i sporego rozeznania w tytułach aby cały czas trzymać rękę na pulsie.

Powyższe stwierdzenie tyczy się przede wszystkim gier sportowych, które ukazują się ostatnio jak grzyby po deszczu, oraz gier samochodowych opuszczających garaże producentów ze zdumiewającą prędkością. Nie byłoby w tym nic nadzwyczajnego, gdyby nie fakt, że ostatnie pozycje rajdowe pojawiające się na rynku niewiele różnią się od siebie i trudno wybrać coś oryginalnego.



Hyundai Accent WRC, nowy samochód w drodze po rajdowe trofeum

Przed takim właśnie dylematem staną potencjalni nabywcy gry WORLD RALLY CHAMPIONSHIP, która niedługo pojawi się na sklepowych półkach.

Jak każda gra rajdowa, WRC będzie miał do zaoferowania kilka trybów rajdowych szaleństw, takich jak jazda na czas, tryb zręcznościowy, gra wieloosobowa czy wzięcie udziału w mistrzostwach świata. Do wyboru będzie kilkanaście samochodów klasy WRC, w tym kilka debiutów takich, jak choćby HYUNDAI ACCENT. Do zajeżdżenia dostaniesz także wozy: FORD FOCUS, SUBARU IMPREZA, SCODA OCTAVIA, CITROEN XSARA czy PEUGEOT 206 i wcielisz się w jednego ze znanych kierowców rajdowych dosiadających te wspaniałe maszyny. Możesz być Colinem McRae czy Richardem Burnesem.



CLICK! jako jedna z pierwszych redakcji komputerowych miał okazję przetestowania wczesnej wersji gry, która w okolicach listopada pojawi się na PLAYSTATION 2.

Już na pierwszy rzut oka widać, że w produkt włożono sporo wysiłku. Niesamowicie dynamiczne intro z klimatycznym, ostrym, podkładem muzycznym, świadczy o poważnym podejściu do gracza, który natychmiast po włożeniu płyty do napędu otrzymuje solidny zastrzyk adrenaliny w postaci teledysku z udziałem najlepszych samochodów rajdowych i popisów prawdziwych mistrzów w tej dziedzinie. Ciekawe tylko, kiedy w intro zobaczymy popisy naszego Mistrza Europy – Krzysztofa Hołowczyca!

Tył tego Forda Focusa WRC budzi respekt

Beta wersja WRC umożliwia wyłącznie tryb jazdy na czas, ale i to wystarczyło do wstępnej oceny gry. **Po przejechaniu kilku wirtualnych kilometrów da się już zauważyć, że fizyka jazdy rajdowym samochodem została odwzorowana całkiem sprawnie i nie przypomina ona niedzielnej przejażdżki po lesie.** Kierowanie ponad trzystukonnym bolidem to nie przelewki! Jazda po podmokłym terenie czy śniegu nie będzie już taka prosta. WRC ma spore szansę stać się idealną hybrydą symulacji i zręcznościówki, dzięki połączeniu realistycznego zachowania się samochodu i uproszczonego systemu sterowania. Dzięki temu każdy gracz niestroniący od gier rajdowych znajdzie tu coś dla siebie.

Wrażenia z jazdy są jak najbardziej pozytywne. Samochód zachowuje się naturalnie i nie powoduje u gracza ataków szału spowodowanych nieoczekiwanym wypadnięciem z trasy na prostej drodze. **Dużym plusem WRC jest wyjątkowo wysoka grywalność, która nie pozwoli oderwać się od konsoli przez wiele godzin – gra jest szybka, a sama jazda sprawia wiele satysfakcji.** Każdy zakręt pokonany „bokiem" czy wyskok z „hopy" powodują, że po ciele przechodzi miły dreszczyk spotęgowany przez ogłuszający ryk silnika, który z pewnością zostanie doceniony przez rasowych graczy-rajdowców.

Na pierwszy rzut oka, WRC to murowany hit tegorocznej jesieni. Nikt jednak nie wie, czy gracze zdołają odnaleźć go wśród pozostałych, podobnych tytułów zalewających obecnie rynek. Wierzymy jednak, że dla chcącego, nic trudnego.



Oficjalna strona internetowa wystartuje równolegle z samą premierą gry. Jak na razie strony o Playstation milczą na temat tego tytułu



PS2 | GBA | GBC | XBox | PSX | A

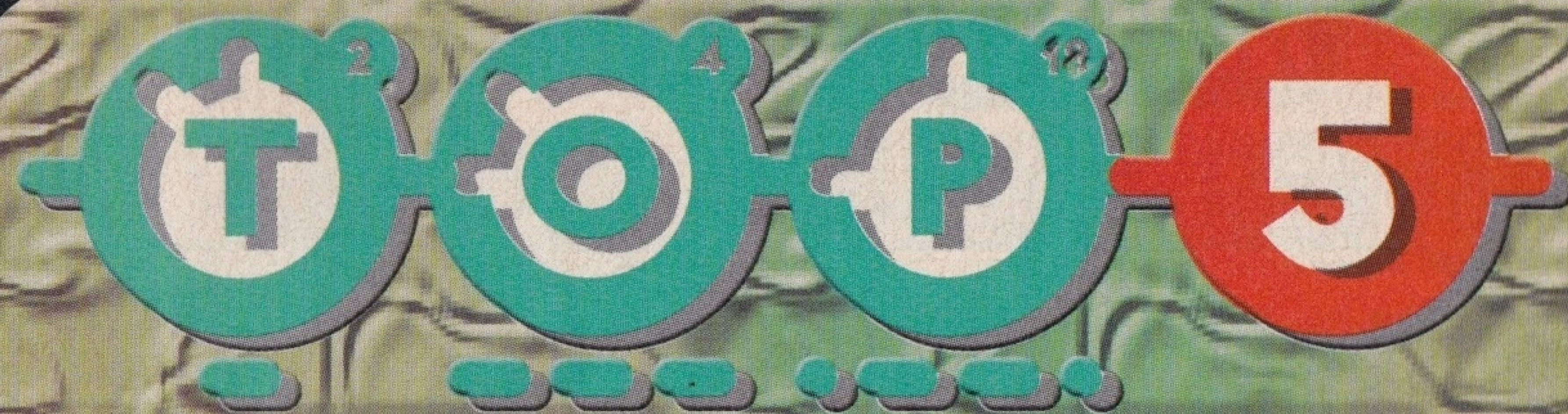
World Rally Championship

Premiera: listopad 2001

SONY | Ilość graczy: 1-2

Ciekawe, czy WRC pokona inne podobne tytuły? Gra będzie miała wyjątkową grywalność i zostanie bardzo porządnie wykonana

Tekst: Michał „Krooger" Cichy



NAJLEPSZE GRY DLA X-BOX

Nie, to nie jest pomyłka redakcji! Mimo że najnowsza konsola Microsoftu jeszcze nie trafiła do graczy, już teraz trwają debaty i spory, która z gier na nowy sprzęt będzie najlepsza. Również i my wytypowaliśmy swoich kandydatów...




1. HALO – BUNGIE
2. ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE – ODDWORLD INHABITANTS
3. HITMAN 2 – IO INTERACTIVE
4. PROJECT GOTHAM RACING – BIZZARE CREATIONS
5. LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN 2 – CRYSTAL DYNAMICS





PRZEBOJE NA GAME cube




1. LUIGI'S MANSION – NINTENDO
2. WAVE RACER: BLUE STORM – NINTENDO
3. STAR WARS: ROGUE... II – LUCAS ARTS
4. SUPER SMASH BROS MELEE – NINTENDO
5. NBA COURTSIDE 2002 – LEFT FIELD





Na nowej konsoli Nintendo mogą bawić się na razie jedynie Japończycy. Cóż, mimo to warto przekonać się, które z tytułów zdobyły już ich uznanie. A gdy wreszcie Game Cube trafi do naszych sklepów, będzie wiadomo, jakie gry kupować!

NOWE ZASADY GRY, CZYLI ZMIANY W TOP-20

Przedstawiamy całkiem nową listę najpopularniejszych gier. Nie zmienia się sposób głosowania na Wasze ulubione tytuły, jednak głosy będą liczone nieco inaczej niż do tej pory. Najważniejszą nowością będzie zerowanie listy co dwa numery. Dzięki temu w Waszym rankingu będą mogły także pojawić się gry nowe, a stare przeboje nie będą mogły już tak łatwo utrzymywać się na pierwszych miejscach. Mamy nadzieję, że nowy TOP20 przypadnie Wam do gustu!

The Mystery of the Druids

PC

Niemiecka firma CDV tym razem zaprosi cię w podróż do odległej przeszłości. W THE MYSTERY OF THE DRUIDS zwiedzisz wczesnośredniowieczną Francję i Anglię z czasów, w których panował kult druidów. Tytułowi druidzi staną przed zadaniem ocalenia świata przed spiskiem uknutym przez ich śmiertelnych wrogów. Spisek ma na celu przejęcie władzy nad ludzkością. THE MYSTERY OF THE DRUIDS będzie grą przygodowo-logiczną, pozbawioną elementów zręcznościowych i mającą niewielkie wymagania sprzętowe (Pentium 200!). Termin: koniec 2001.



OPERATION FLASHPOINT RED HAMMER

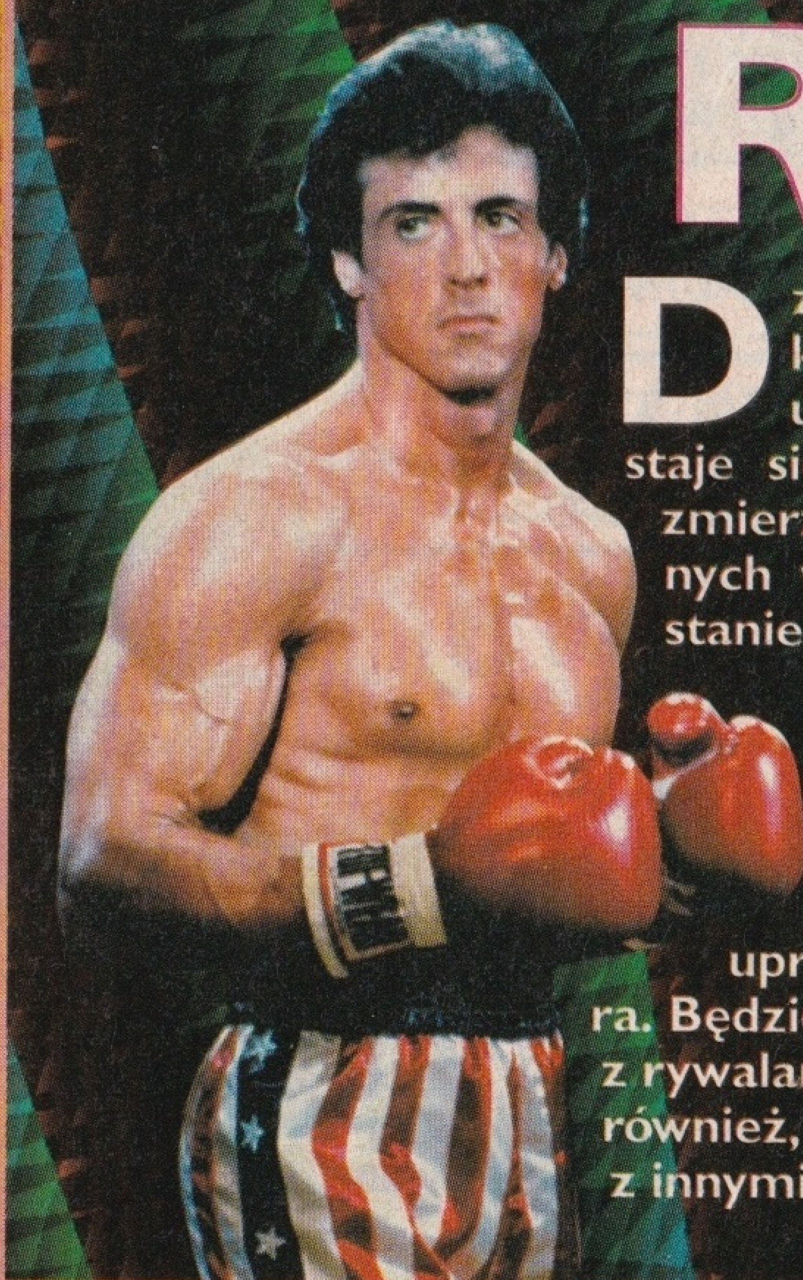
PC

Już w grudniu firma Codemasters powinna uraczyć wszystkich graczy oficjalnym dodatkiem do niedawnego przeboju wojennego OPERATION FLASHPOINT (będzie nosić podtytuł RED HAMMER). Główną zmianą, w stosunku do oryginalnej wersji, będzie możliwość przejścia na drugą stronę konfliktu, i wcielenia się w postać komandosa Dimitri Lukina. RED HAMMER będzie miał do zaoferowania ponad dwadzieścia całkowicie nowych misji, realistyczne odgłosy pola walki (w tym dialogi po rosyjsku) i atrakcyjne przerywniki filmowe. By jednak móc się tym wszystkim cieszyć, trzeba będzie posiadać oryginalną wersję OPERATION FLASHPOINT.



ROCKY

XB



Dzięki firmie Rage Software sławny bohater filmowy trafi na najnowszą konsolę Microsoftu. W grze będziesz mógł wcielić się w boksera-nieudacznika, który – dzięki ogromnemu szczęściu i morderczej pracy – staje się bohaterem wszystkich Amerykanów. W grze zmierzysz się z wieloma przeciwnikami w czasie odrębnych walk. Ale najważniejszym elementem zabawy stanie się próba budowania wysokiej pozycji w rankingu światowych organizacji. Najpierw będziesz spotykał się ze słabymi bokserami, aby potem stopniowo dążyć na szczyt i zmierzyć się z obrońcami tytułów. Będzie to zatem nie tylko gra walki, lecz jakby uproszczony symulator kariery boksera. Będziesz miał okazję powalczyć nie tylko z rywalami sterowanymi przez komputer, ale również, dzięki trybowi gry wieloosobowej, z innymi ludźmi. Termin: 2002 rok.



POKEMONY!

Mały, żółty półchomik, zwący się Pikachu, zwariował! Zamiast zająć się sobą, pozmywać naczynia albo pograć w POKEMON PINBALL, biedaczysko poszedł na turniej karate! W grze SUPER SMASH BROS MELEE, przeznaczonej na konsolę GameCube, zobaczysz, jak mu się powiodło. Autorzy obiecują, że do walki stanie kilkanaście postaci z najpopularniejszych gier Nintendo – będą to m.in. Mario, Yoshi, Link, Toad, Bowser, Donkey Kong i Kirby. Do ich dyspozycji oddano 12 wspaniałych, trójwymiarowych aren, cztery tryby rozgrywki i dużo ciosów specjalnych. Ponieważ Pikachu ma równie dużo gorliwych zwolenników, co zdeklarowanych przeciwników, można się spodziewać, że gra (a wraz z nią nowa konsola) stanie się olbrzymim przebojem.

DRAGON EMPIRES

PC





Gra ta, przygotowywana przez znaną firmę Codemasters, będzie należeć do bardzo popularnego ostatnio gatunku Massive Multiplayer Online RPG. Są to programy umożliwiające zabawę w Sieci dziesiątkom tysięcy osób prowadzących tam „wirtualne życie" i wcielających się zarówno w postacie bohaterów, jak i zwyczajnych ludzi. DRAGON EMPIRES opowie historię magicznego świata, zamieszkanego przez naszą rasę oraz potężne, latające gady. Grafika (scenografia i postacie) zostanie przygotowana w trójwymiarze, a walki toczyć się będą w czasie rzeczywistym. W odróżnieniu od takich gier jak ULTIMA, gdzie rozwój postaci bohatera jest bardzo powolny, autorzy DRAGON EMPIRES postanowili zdynamizować i uatrakcyjnić rozgrywkę, której esencją będą liczne walki. Od graczy jednak wymagać się będzie przede wszystkim umiejętności współpracy z innymi ludźmi, a ci, którzy zechcą bawić się w mordowanie kolegów, staną się wyrzutkami ściganymi przez strażników oraz przez znacznie od nich groźniejsze smoki. Termin: lato 2002.

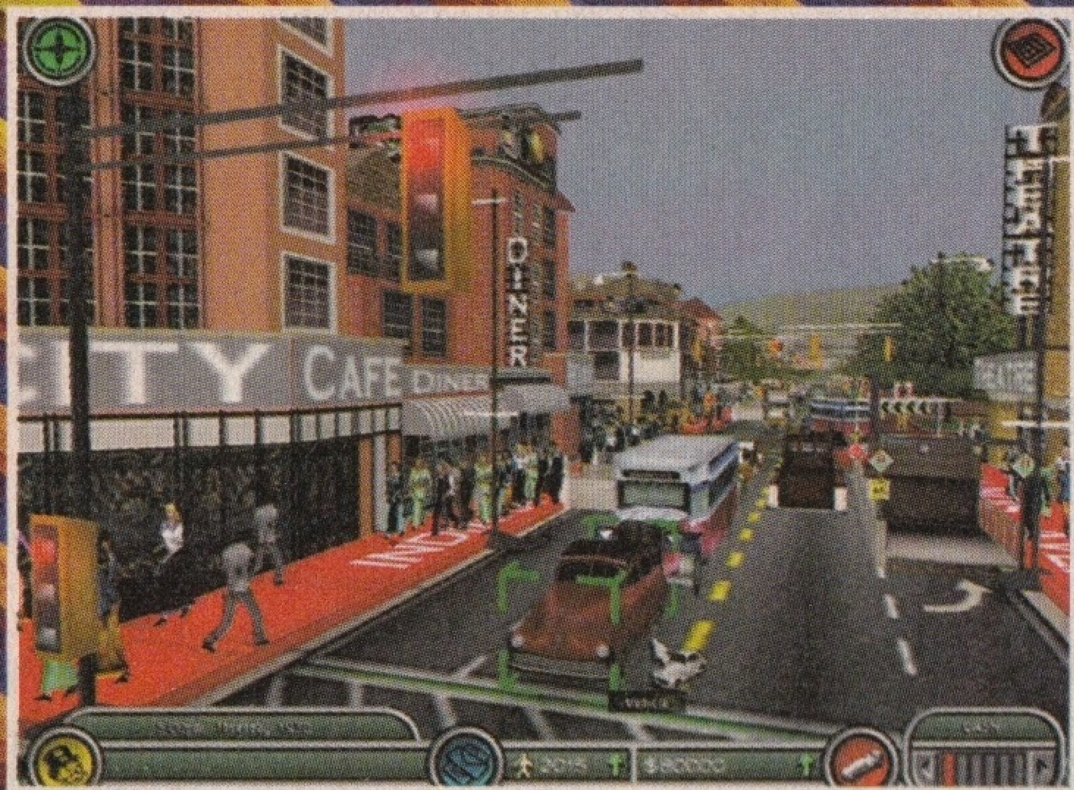
Frank Herbert's Dune

PC



Znana z realizacji przygodówek francuska firma Cryo przygotowuje grę opartą na sławnej powieści „Dune". Tak jak w książce, bohaterem będzie młody książę Paul Atryda, który musi przetrwać na pustynnej planecie Arrakis oraz zdobyć poparcie wojowniczych nomadów – Fremenów. Nie obejdzie się również, oczywiście, bez starć ze śmiertelnymi wrogami Atrydów – podstępnymi i sadystycznymi Harkonnenami. Twoim zadaniem będzie też rozwiązanie wielu zagadek i wypełnienie misji, które mają przywrócić Paulowi tron, na którym wcześniej zasiadał jego ojciec. Termin: koniec 2001 roku.











MONOPOLY TYCOON

Zapowiadany przez Infogrames MONOPOLY TYCOON to próba przeniesienia ekonomicznej gry planszowej w trójwymiarowe środowisko gier komputerowych. Zasady będą podobne do „papierowej" wersji, gdzie stawałeś do finansowej walki z kilkoma przeciwnikami, którymi byli z reguły członkowie rodziny czy koledzy z klasy. Dążyłeś do przejęcia wszystkich nieruchomości i akcji, i doprowadzenia tym samym do bankructwa pozostałych graczy. A wszystko po to, by móc objąć tytułowy monopol! Chodzą słuchy, że na pierwotnej wersji gry ćwiczył swoje monopolistyczne zapędy sam Bill Gates, który teraz nie będzie musiał nawet odchodzić od monitora swojego komputera! Całe szczęście, że Wielki Szef nie będzie miał wpływu na komputerową adaptację tej kultowej gry.

Gra MONOPOLY TYCOON, której akcja ma się rozgrywać w Monopoly City w dwudziestym wieku, zadziwi wszystkich rozwiązaniami graficznymi, prostotą obsługi, a także grywalnością. W pełni spolszczony MONOPOLY TYCOON trafi na półki sklepowe na początku listopada (jego cena ma nie przekraczać 100 PLN). Czy będzie godnym następcą papierowej wersji? Miejmy nadzieje, że tak!

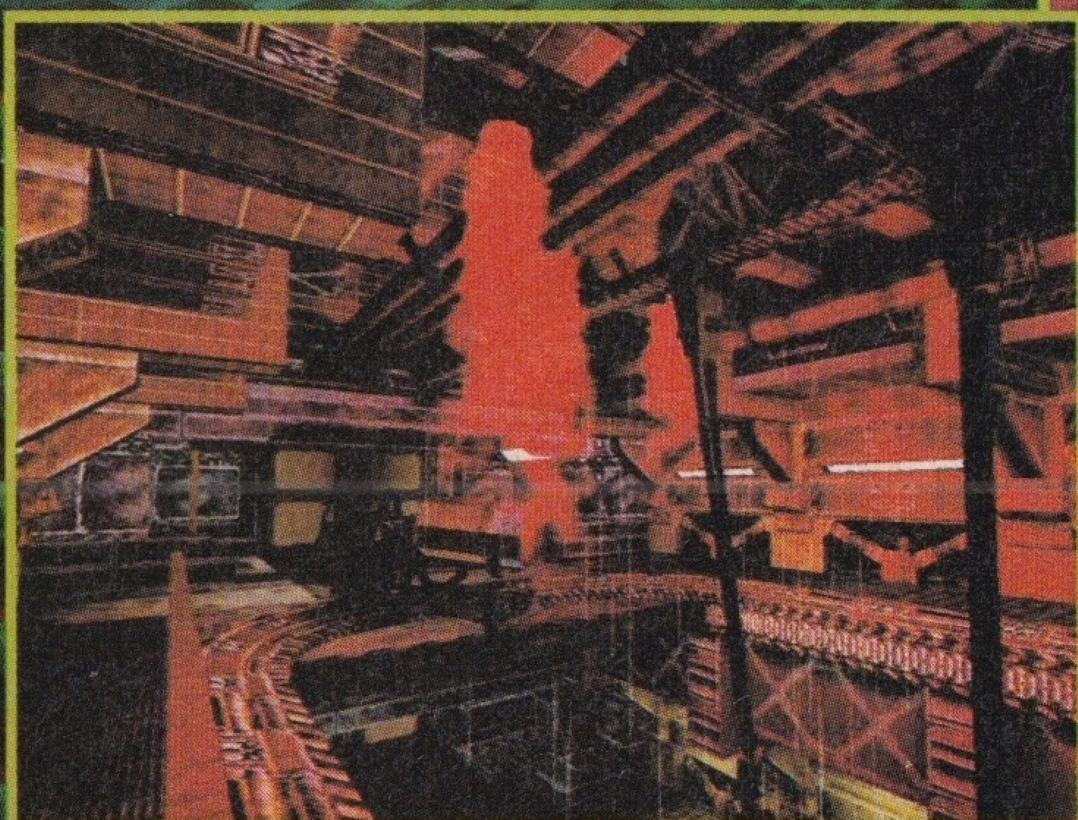
CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy CD PROJEKT możecie wygrać grę ROLLERCOASTER TYCOON! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 8 XI 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Co to jest rollercoaster?

CHASER

PC

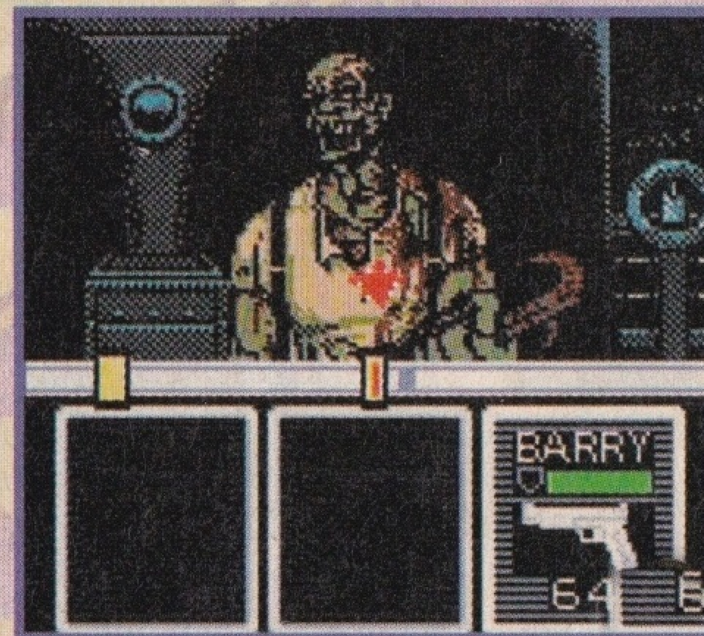
Słowacka firma Cauldron przygotowuje ten program na zlecenie niemieckiego producenta Fishtank. Chaser ma być grą FPS z elementami przygodowymi, zrealizowaną na wzór słynnego HALF LIFE. Akcja gry toczy się w nieodległej przyszłości (koniec XXI wieku). Ludzkość zdołała skolonizować Marsa, ale za to Ziemia nie jest zbyt sympatycznym miejscem do mieszkania: panuje przeludnienie i kryzys ekologiczny, wyczerpano zasoby surowców naturalnych, wielkie metropolie pełne są rywalizujących ze sobą gangów, a ludzkie życie bardzo straciło na wartości. W takim właśnie świecie ma nieprzyjemność żyć główny bohater. Poznajesz go w szpitalu, gdzie przebywa z powodu amnezji i od razu wpadasz w sam środek przygody. Nieznani ludzie próbują przenieść cię do lepszego świata, a ty nie masz pojęcia, kim są ani dlaczego tak bardzo cię nienawidzą. Walka o odzyskanie pamięci stanie się twoim pierwszym zadaniem. W trakcie wędrówki trafisz do wielu interesujących miejsc i zmierzysz się z licznymi wrogami. Rozbijesz bandyckie szajki, przemierzysz syberyjskie pustkowia, odwiedzisz marsjańskie kolonie i trafisz do nowoczesnych metropolii. Cały czas będziesz rozwiązywać zagadki dotyczące twej przeszłości, a „jedynymi rzeczami, którym możesz zaufać, będą twój umysł i twoja broń". W czasie walk skorzystasz z udoskonalonych modeli takich broni, jak pistolet, shotgun, karabin maszynowy, karabin snajperski. Użyjesz również ładunków wybuchowych i granatów. Termin: połowa 2002 roku.

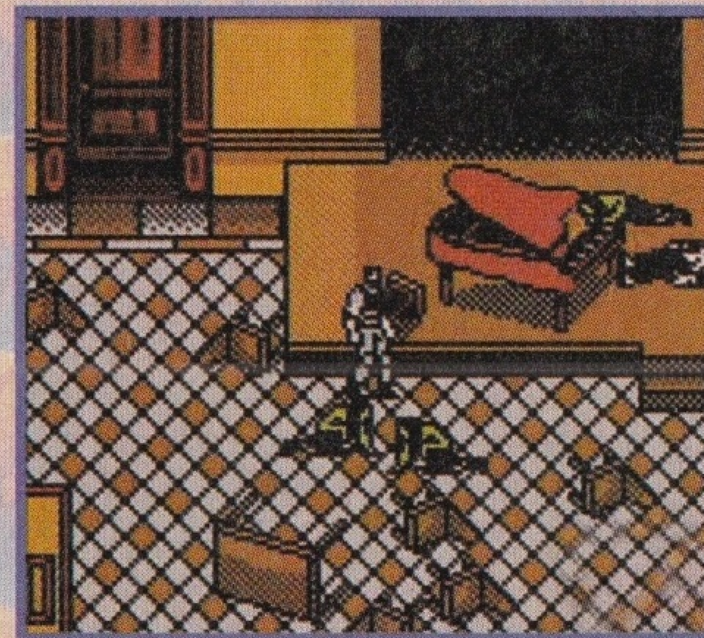


Resident Evil Gaiden

GBC

Dzięki firmie Capcom znowu będziesz mógł zmierzyć się z zombiakami oraz innymi martwymi i nieprzyjemnymi kolesiami, którzy mają ogromną ochotę na twój świeżutki i pachnący mózg. W RESIDENT EVIL GAIDEN twoim zadaniem stanie się odnalezienie miejsca powstawania zombich oraz zniszczenie wszystkich potworów. Nowością jest fakt, że w czasie niektórych misji będziesz obserwował świat oczami swojego bohatera, a nie z perspektywy kamery umieszczonej nad jego głową. Autorzy zapewniają, że dużą wagę przyłożyli do przygotowania wysokiej sztucznej inteligencji programu, dzięki czemu sterowane przez komputer martwiaki mają być naprawdę trudnymi przeciwnikami. W trakcie zabawy odwiedzisz ponad 100 zróżnicowanych scenograficznie lokacji (akcja przeniesie się nawet na łódź podwodną!). Termin: koniec 2001 roku.





Tekst: Jacek „Randall" Piekara, Michał „Krooger" Cichy, Michał „Joel" Zacharzewski

Rally Trophy



Jest to chyba pierwszy od dłuższego czasu rajdowy symulator, w którym nie znajdziesz ani Forda Focusa, ani Peugeota 206, ani nawet Subaru Impreza

Dlaczego więc RALLY TROPHY może w jakikolwiek sposób zainteresować fana wyścigów, dla którego przejażdżka Fordem Focusem WRC w letni poranek, z prędkością grubo ponad 200 km/h, to jak codzienna droga do pracy? **Gra nie będzie oferowała właściwie nic – poza grafiką – co można obecnie znaleźć w takich tytułach, jak choćby COLIN McRAE RALLY czy serii RALLY CHAMPIONSHIP. I właśnie w tym tkwi jej fenomen!**

RALLY TROPHY to pierwszy historyczny symulator rajdów samochodowych, w którym będziesz mógł zasiąść za kierownicą takich wozów, jak m.in. nieśmiertelny Mini Cooper, Fiat 600 Abarth, Ford Cortina, Ford Escort MK1 RS2000 czy jeden z najbardziej wytrzymałych samochodów rajdowych – Volvo Amazon – i wziąć udział w historycznych rajdach, znanych ci jedynie z opowieści oraz kronik filmowych. Co ciekawe, parametry, a nawet odgłosy silników wszystkich dostępnych maszyn będą zgodne z ówczesnymi. Dla przykładu, na oficjalnej stronie internetowej pokazano, w jaki sposób autorom udało się nagrać oryginalnie brzmiący wydech Mini Coopera czy wysokoobrotowy odgłos silnika Forda Escorta.


„Jedzie Trabancik szosą, kółeczka lekko niosą."

Przygotowując się do jednego z legendarnych rajdów, będziesz mógł wybrać spośród dwunastu dostępnych modeli samochodów, produkowanych od 1960 do 1972 roku. Większość z nich wyposażona była wtedy standardowo w napęd na tylną oś, co sprawi, że sterowanie takimi „zabytkami" może przysporzyć wielu problemów nie tylko początkującym rajdowcom. Dla wielu profesjonalnych graczy, wyćwiczonych na teraźniejszych modelach, takich jak np. Ford Focus, gra może okazać się całkowicie nowym doświadczeniem. Samochody zostaną podzielone na trzy klasy, w zależności od pojemności silnika – 1300 ccm, do 1800 ccm i powyżej. Oczywiście, nie od początku gry wszystkie będą dostępne, tak więc trzeba będzie włożyć nieco wysiłku, aby dostać się na szczyt, zdobywając po drodze wszystkie dodatkowe samochody. Te zaś – jak zapowiada zespół BugBear – będą dla znawców motoryzacji prawdziwymi perełkami.

Do przejechania oddanych zostanie ponad czterdzieści tras, których sceneria odwzorowana została na podstawie setek zdjęć, informacji i opisów dawnych mistrzów rajdowych. **Każdy szczegół toru, włączając w to także drzewa czy budynki stojące na poboczu, wiernie oddają dawny wygląd tras.** Jedynym elementem, który nie pasuje do „wystroju wnętrza" gry, są bardzo płaskie modele postaci sto-

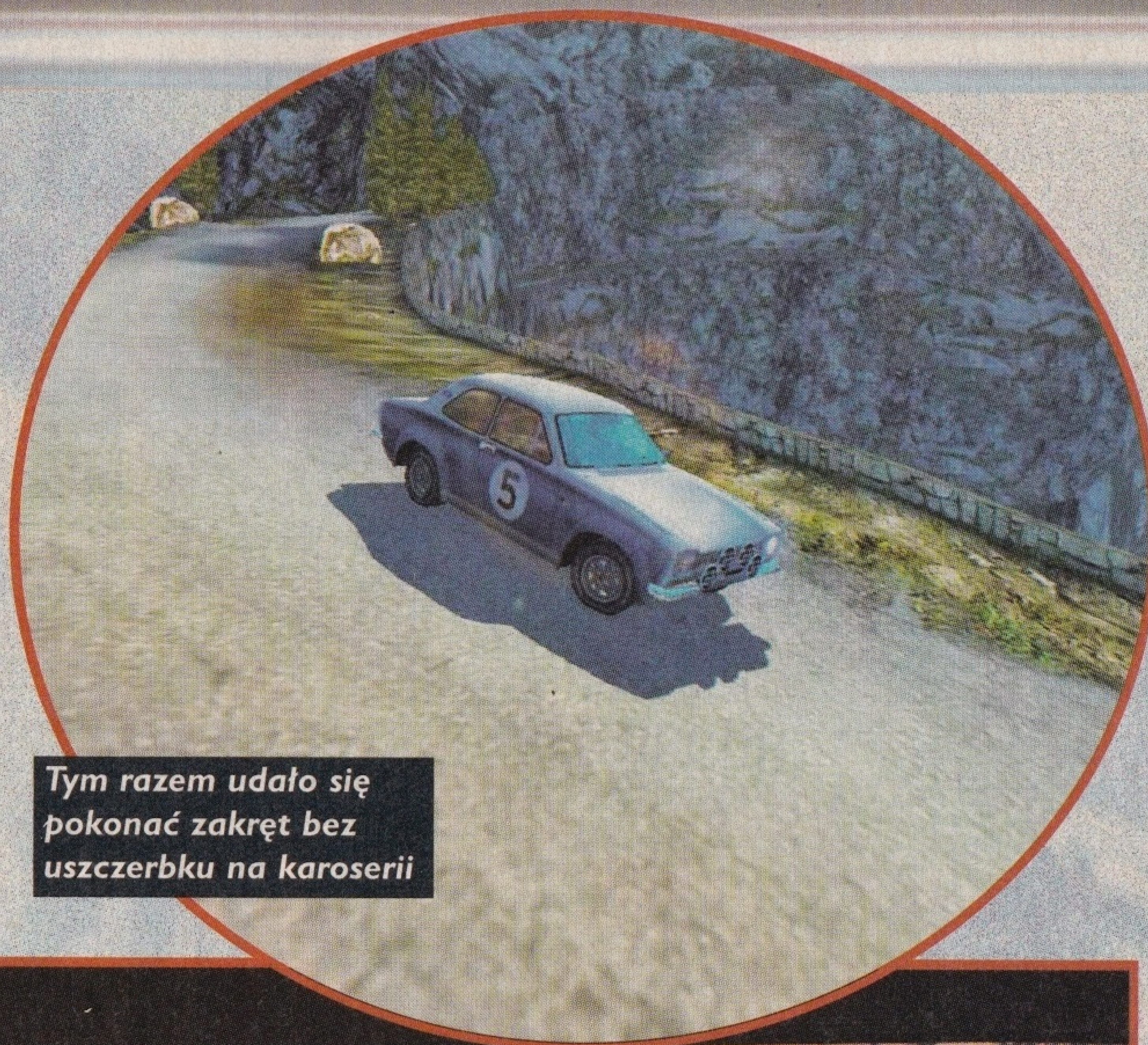
jących na poboczu i dziwnie zrobione drzewa, które prezentują się nad wyraz brzydko. Pozostaje tylko mieć nadzieję, że w ostatecznej wersji te niedociągnięcia zostaną w jakiś sposób wyeliminowane.

Pędząc trasą rajdu, już po kilku sekundach można dostrzec, że jazda samochodem w RALLY TROPHY to nie niedzielna przejażdżka na piknik. **Mimo że prędkości i przyspieszenia osiągane w tamtych czasach wywołają melancholijny uśmiech na twarzy niejednego komputerowego rajdowca, wyjątkowo trudno jest z początku opanować wóz.** Napęd na jedną oś i zdecydowanie bardziej miękkie zawieszenie powodują, że samochodem niemiłosiernie buja, przez co łatwo wpaść w niekontrolowany poślizg i zaliczyć pobocze. Pokonywanie zakrętów na gazie wciśniętym w podłogę to bardzo ryzykowna jazda, która kończy się zazwyczaj ostatnim miejscem w rajdowej klasyfikacji lub wizytą w warsztacie blacharskim.

Największą niespodzianką w RALLY TROPHY jest dopracowana do granic możliwości oprawa graficzna, która zadziwia szczegółowością, a na mocniejszej konfiguracji sprzętowej również bardzo płynną animacją. Każdy model samochodu wygląda tak, że postronny obserwator może się zastanawiać, czy przez przypadek nie ogląda prawdziwej kroniki rajdowej. Model składa się z wielu elementów, takich jak części nadwozia czy samo zawieszenie, które mogą być w dowolny sposób uszkodzone. Stłuczony reflektor, oberwany zderzak i popękana szyba – to dobrze znany zestaw standardowych zniszczeń, które można spotkać chyba w niemal każdym wyścigowym tytule. RALLY TROPHY oferuje jednak jeszcze kilka nowych „biernych modyfikacji" samochodu, takich jak m.in. odlatujący bagażnik, podskakująca maska, pod którą znajduje się trójwymiarowy silnik czy telepiące się koło. To ostatnie w znacznym stopniu wpływa na sterowanie samochodem, gdyż w pewnym momencie może po prostu odpaść! **Dodatkowym elementem, który urozmaica grę, będzie dynamicznie zmieniająca się pogoda – palące słońce, deszcz, wiatr czy śnieżyca okażą się codziennymi bolączkami rajdowca.**



RALLY TROPHY to, wnioskując po kilkudniowych testach wczesnej wersji, jakie przeprowadził CLICK!, bardzo ciekawa pozycja, przeznaczona, niestety, dla nieco zawężonego grona komputerowych rajdowców. Kierowcy z zacięciem do zręcznościowych wyczynów, dla których zakręty, pokonywane z zawrotną prędkością, zaciągniętym hamulcem ręcznym i pedałem gazu wciśniętym do dechy to normalka, poczują się, jakby kierowali Małym Fiatem po lodzie. Samochody bardzo łatwo wypadają z trasy i trzeba się mocno napocić, aby ujarzmić miękko zawieszone bolidy. Ci gracze, którzy tego dokonają, będą mogli z pewnością nazwać się profesjonalistami, a fanatyków symulacji czeka niezła zabawa, podczas której doświadczą czegoś nowego.



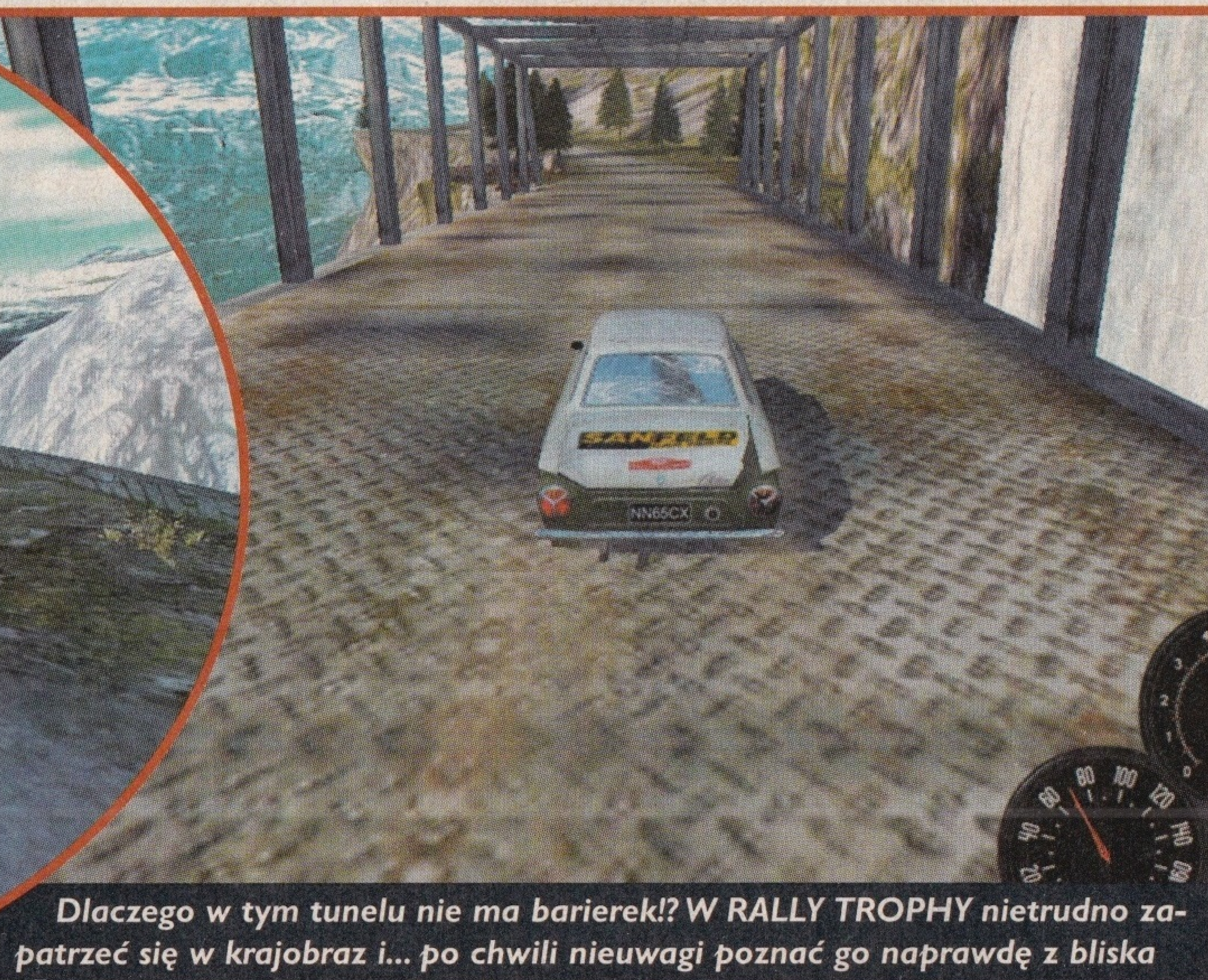
Tym razem udało się pokonać zakręt bez uszczerbku na karoserii



Widok z kokpitu samochodu polecamy wyjątkowym profesjonalistom. Wrażenia są gwarantowane, ale łatwo tu o dezorientację



Ten pan chyba zapomniał doczepić na dach „koguta" z napisem TAXI!



Dlaczego w tym tunelu nie ma barierek!? W RALLY TROPHY nietrudno zapatrzeć się w krajobraz i... po chwili nieuwagi poznać go naprawdę z bliska



Profesjonalnie przygotowana strona, na której można znaleźć masę przydatnych informacji i materiałów do ściągnięcia

PC	GBA	GBC	XBox	PSX	PL

Rally Trophy

—	Bugbear Int / CD Projekt	Multiplayer

Min: Pentium II 333MHz, 64 MB RAM, 300 MB HDD
Zal: Pentium III 550MHz, 128 MB RAM, 600 MB HDD

Grafika	X	Dźwięk	X	Frajda	X

\+ Wspaniały klimat kroniki filmowej z legendarnych rajdów..., w których można wziąć udział!

– Początkujący gracze mogą poczuć się lekko zagubieni. Trudny, realistyczny model jazdy!

RALLY TROPHY to gra przede wszystkim dla profesjonalistów. Początkujący gracze mają szansę się nieco podszkolić X

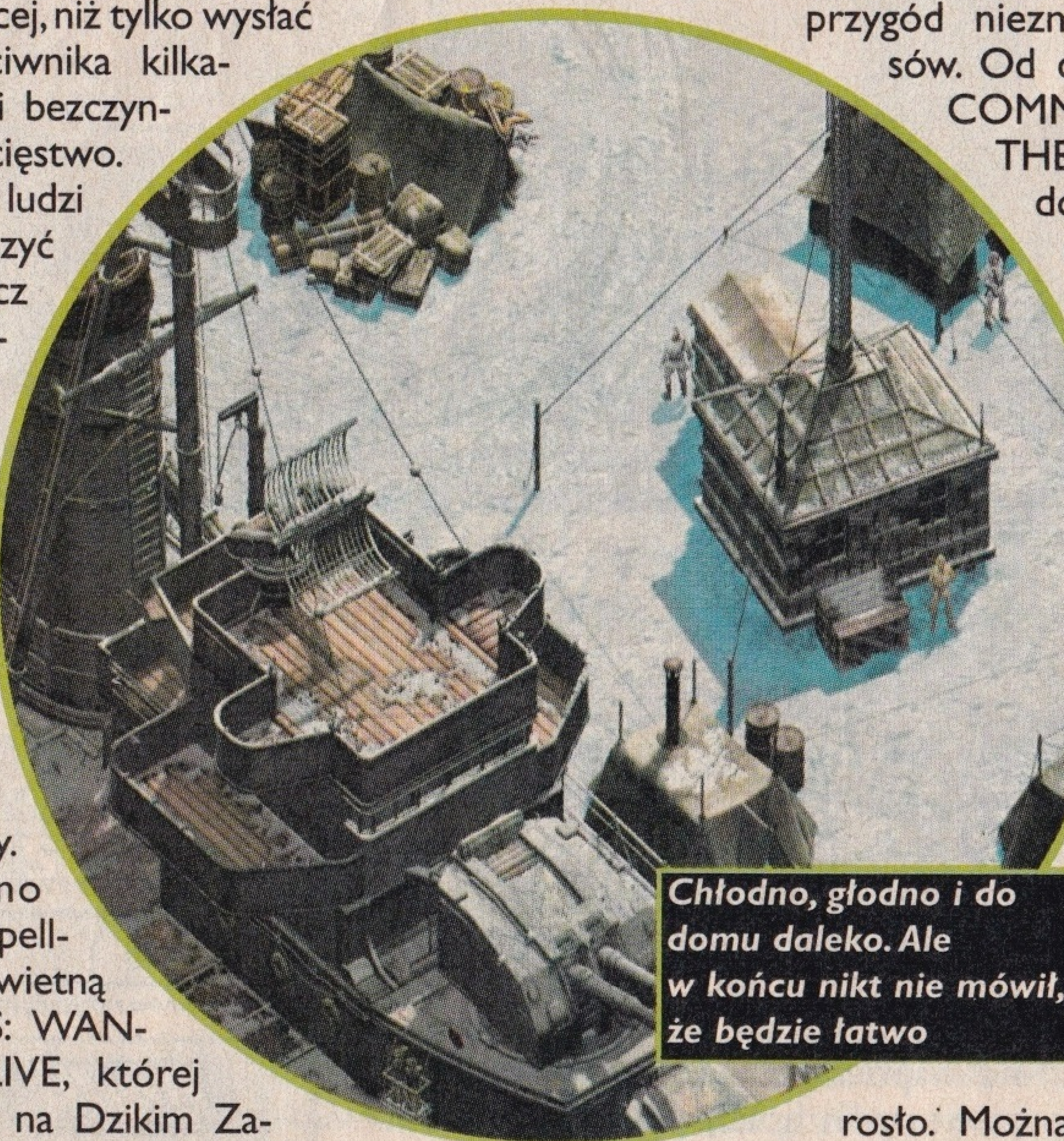
Tekst: Michał „Krooger" Cichy

COMMANDOS 2

MEN OF COURAGE

Skończyły się wakacje i komandosi wrócili do pracy. Ich dalsze losy wciągną cię na długo...

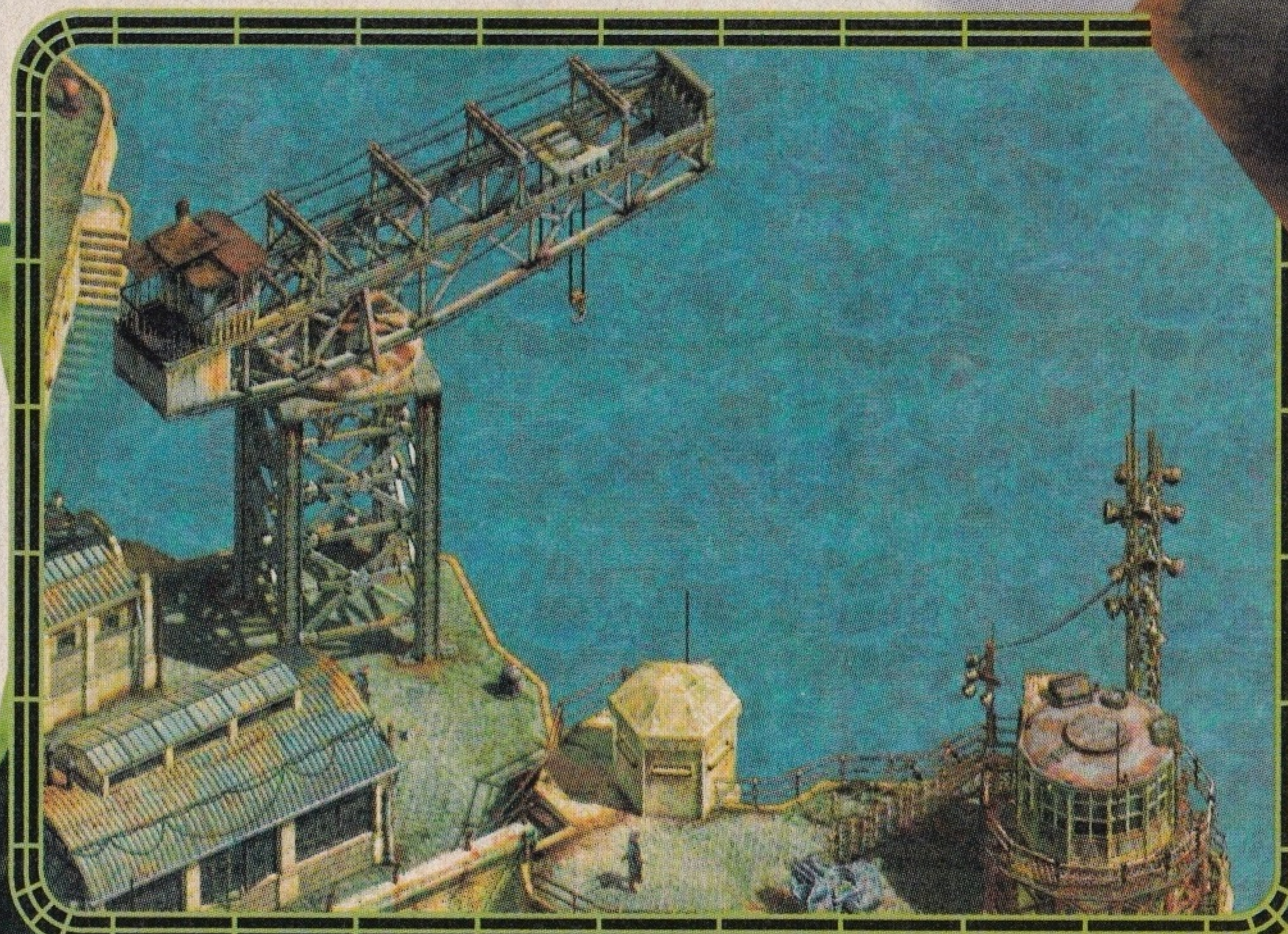
Pierwsza część serii COMMANDOS wyznaczyła nowe standardy dla RTS-ów. Po raz pierwszy w historii tego gatunku trzeba było zrobić coś więcej, niż tylko wysłać w kierunku przeciwnika kilkadziesiąt jednostek i bezczynnie czekać na zwycięstwo. W tej grze kilku ludzi musiało ci wystarczyć na całą misję. Gracz nieustannie główkował, jak wykonać zadanie przy jak najmniejszych stratach własnych. Ta nowatorska gra wyznaczyła zupełnie nową jakość. Przez bardzo długi czas nikt nie podjął rzuconej rękawicy. Dopiero niedawno niemiecka firma Spellbound wypuściła świetną grę DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE, której akcja rozgrywa się na Dzikim Zachodzie. Jedną z jej zalet jest umiejscowienie fabuły w dziewiętnastowiecznym Nowym Meksyku, gdzie szybkie posługiwanie się rewolwerem decydowało o życiu lub śmierci. DESPERADOS w bardzo przyjemny sposób skracał oczekiwanie na drugą część przygód niezniszczalnych komandosów. Od czasu wydania dodatku COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY wiadomo było, że twórcy cały czas pracują nad sequelem tego hitu. Fani z niecierpliwością oczekiwali na drugą część przeboju. Pierwotnie miał się on ukazać w lecie, ale z niewiadomych przyczyn jego premiera została przełożona na jesień. Od dłuższego czasu gracze byli za to raczeni materiałami promocyjnymi. A to kilka screenów, a to jakiś filmik. Z dnia na dzień więc napięcie rosło. Można zaryzykować stwierdzenie, że druga część COMMANDOS to najbardziej oczekiwana premiera drugiego półrocza 2001. Dziś już wiadomo, że warto było czekać.



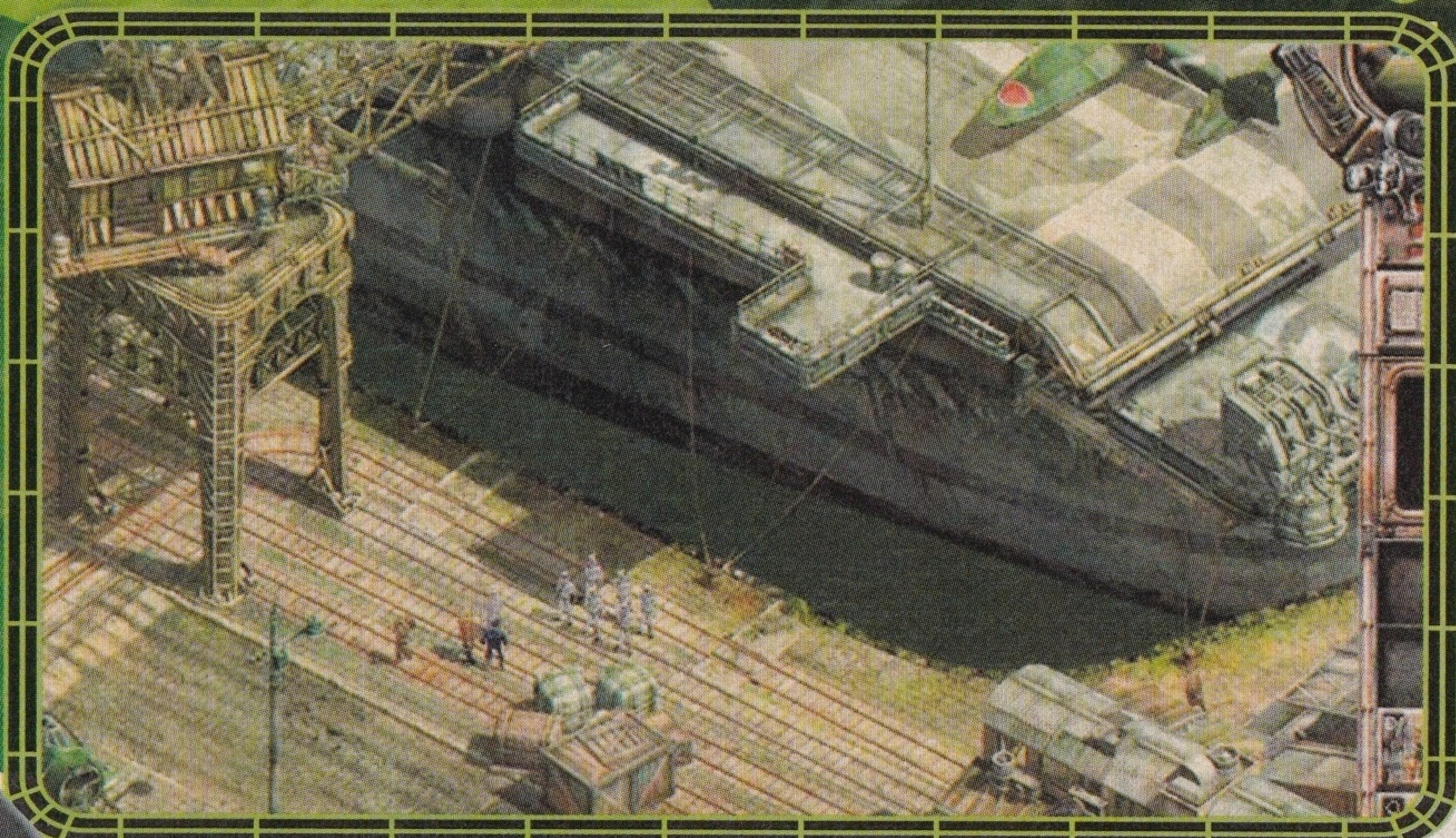
Chłodno, głodno i do domu daleko. Ale w końcu nikt nie mówił, że będzie łatwo

W COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE dowodzisz wyśmienicie wyszkolonymi żołnierzami.





Baaardzo ładny porcik. A gdyby tak podłożyć pod tego żurawia wielką bombę? Tak, to na pewno rozrusza strażników, nie ma to jak dobry żart



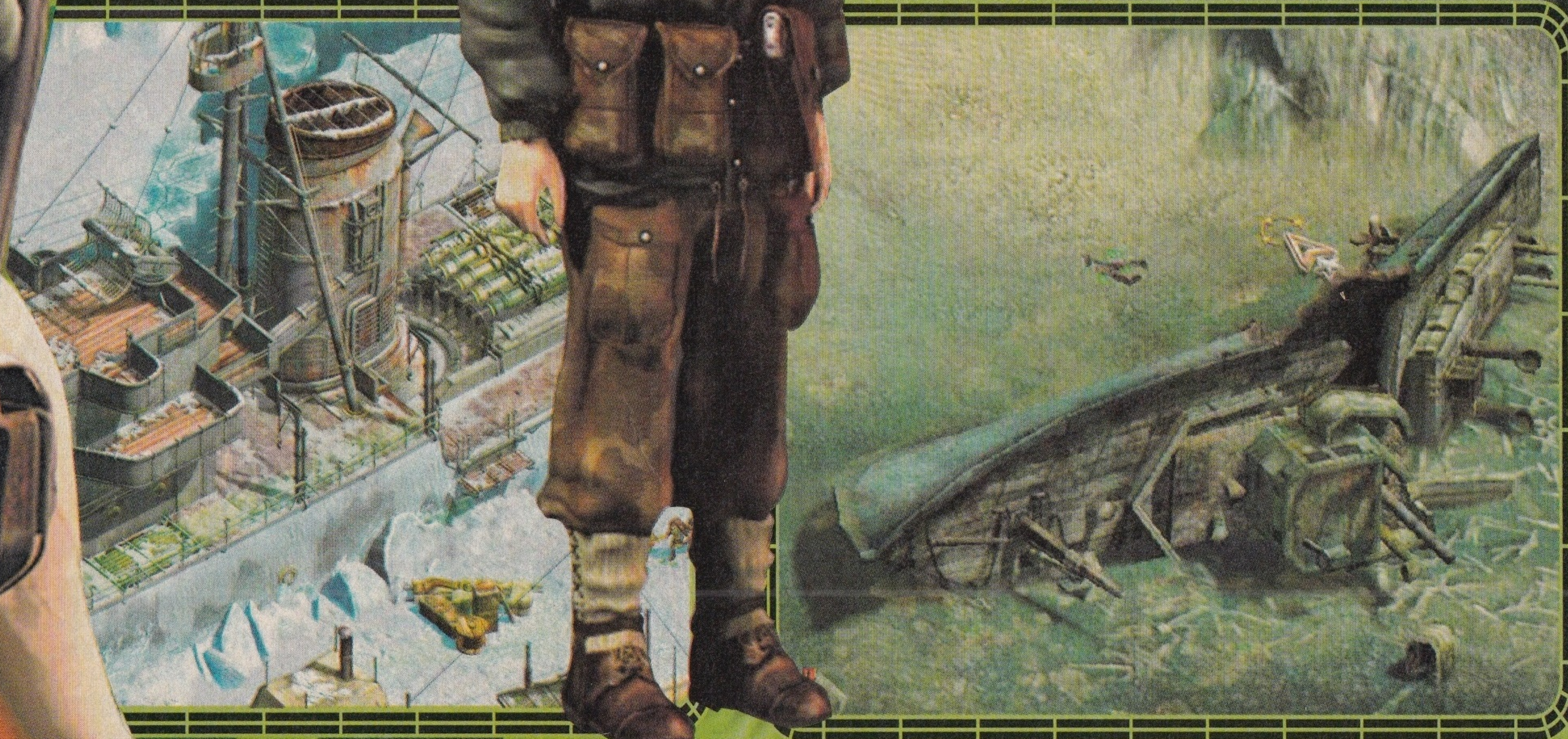
Wielkie okręty wojenne, takie jak ten, uświadamiają ci, jak mały jest człowiek podczas nowoczesnej wojny. Niemniej jednak, taki mały człowiek może nieźle namącić



Każdy z nich ma odmienne, ale wzajemnie uzupełniające się, umiejętności. Żaden z nich nie jest supermanem, ale razem tworzą naprawdę niewiarygodny zespół. Słabości jednego z nich są rekompensowane przez pozostałych członków drużyny. Do kompletnego wykonania misji będziesz potrzebował wszystkich dostępnych bohaterów oraz... psa. Ten przemiły czworonóg jest nową postacią w COMMANDOS 2 i pełni bardzo istotne funkcje. Nie tylko odwraca uwagę przeciwnika szczekaniem, ale także przenosi wyposażenie komandosom. Dzięki temu możesz rozdzielić załogę, a jej członkowie mimo to nie stracą ze sobą kontaktu. **Najczęściej używaną postacią jest, znany z części pierwszej, członek elitarnej brygady Zielonych Beretów. Stanowi on niewątpliwie podporę całego zespołu.** Jest tak silny, że bez problemu przenosi ciała wrogów. Potrafi zakopywać się w ziemi, stając się w ten sposób niewidzialnym dla wroga. Zyskał także umiejętność wdrapywania się na słupy i chodzenia po kablach [tylko nie próbujcie tego na podwórku – Frogger]. Potrafi podejść do ofiary niezauważony i poderżnąć jej gardło. Taka umiejętność cichego unicestwiania wrogów okazuje się bardzo pożyteczna. Czasami bowiem jeden wystrzał stawia wszystkich Niemców na nogi. Pół biedy, jeśli w twoim kierunku nadbiegnie grupa żołnierzy – z nimi prawdopodobnie dasz sobie radę. W niektórych misjach jednak pojawi się transporter opancerzony, a nawet czołg. Z nimi nie ma żartów, należy się więc czym prędzej ewakuować. Najskuteczniejszą bronią na wszelkie pojazdy są miny przeciwczołgowe. **Zabawa z różnego rodzaju materiałami wybuchowymi to zadanie dla sapera.** Gdy zabraknie mu „zabawek", zawsze może sobie coś wykopać. Całkowicie nową postacią w grze stał się złodziej. Jego komplet wytrychów otwiera większość zamków. Potrafi wchodzić po ścianach oraz chować się w zaskakujących miejscach. Na szczególną uwagę zasługują też Szpieg i Natasha. Są to postacie o zbliżonych zdolnościach. Ich umiejętność podszywania się pod wroga jest niezwykle przydatna. Możesz przeprowadzić rekonesans, pozbierać niezbędne wyposażenie z całego poziomu, wynieść je



Ale kanał! Tajna baza U-Bootów wygląda bardzo niepozornie



Te kształty, ten komin... Toż to przecież Titanic! Chociaż nie, Titanic był ładniejszy...

Jak to bywa podczas wojny, straty w sprzęcie są nieuniknione. Ten wrak leżący na plaży zawiera z pewnością mnóstwo cennych przedmiotów

pozostałym członkom zespołu, odwrócić uwagę przeciwników, a nawet ich unieszkodliwić. A wszystko to bez wszczynania alarmu! Nieprzyjaciel nawet nie zorientuje się, kiedy zostanie ogłuszony. **Czy można chcieć czegoś więcej? Zespół uzupełniają: snajper, nurek i kierowca.** Ten ostatni, oprócz prowadzenia wszystkich typów pojazdów (opancerzonych, ciężarówek, a nawet czołgów), obsługuje także ciężką broń. W ostatniej misji do załogi dołączy długowłosy Wilson, którego główną broń stanowi piszczałka. Aby ukończyć misję, przynajmniej jeden z komandosów musi żyć. Jeśli jednak stracisz któregoś z nich na początku rozgrywki, twoje szanse na dokończenie zadania są raczej nikłe.



Masz przed sobą dziesięć różnorodnych misji, w których musisz wykazać się taktycznym myśleniem oraz sprawnym operowaniem myszką. Każda misja składa się z kilku zadań, takich jak: uwolnienie zakładników, kradzież maszyny szyfrującej Enigma (znowu ktoś zapomniał, że Enigma to sukces polskiego wywiadu!!!), nadanie wiadomości, pomoc aliantom czy też proste rozprawienie się z wrogiem. Dla prawdziwych Rambo przygotowano dodatkowe levele. Wystarczy tylko, bagatela, przeszukać każdy zakamarek mapy i odnaleźć wszystkie części pamiątkowej fotografii. Misje odbywają się praktycznie na całym świecie. Penetrujesz niemiecką bazę U-bootów, walczysz w paryskim metrze, jeździsz na słoniu w Birmie, przekraczasz most na rzece Kwai, polujesz na rekiny w Pacyfiku, walczysz na okręcie podwodnym i robisz wiele innych, niesamowitych rzeczy. Gdy wydaje ci się, że wykonałeś już wszystkie zadania, to przeważnie masz rację – wydaje ci się. Twoi przełożeni szybko przydzielą ci nowe, tak abyś przypadkiem się nie nudził.

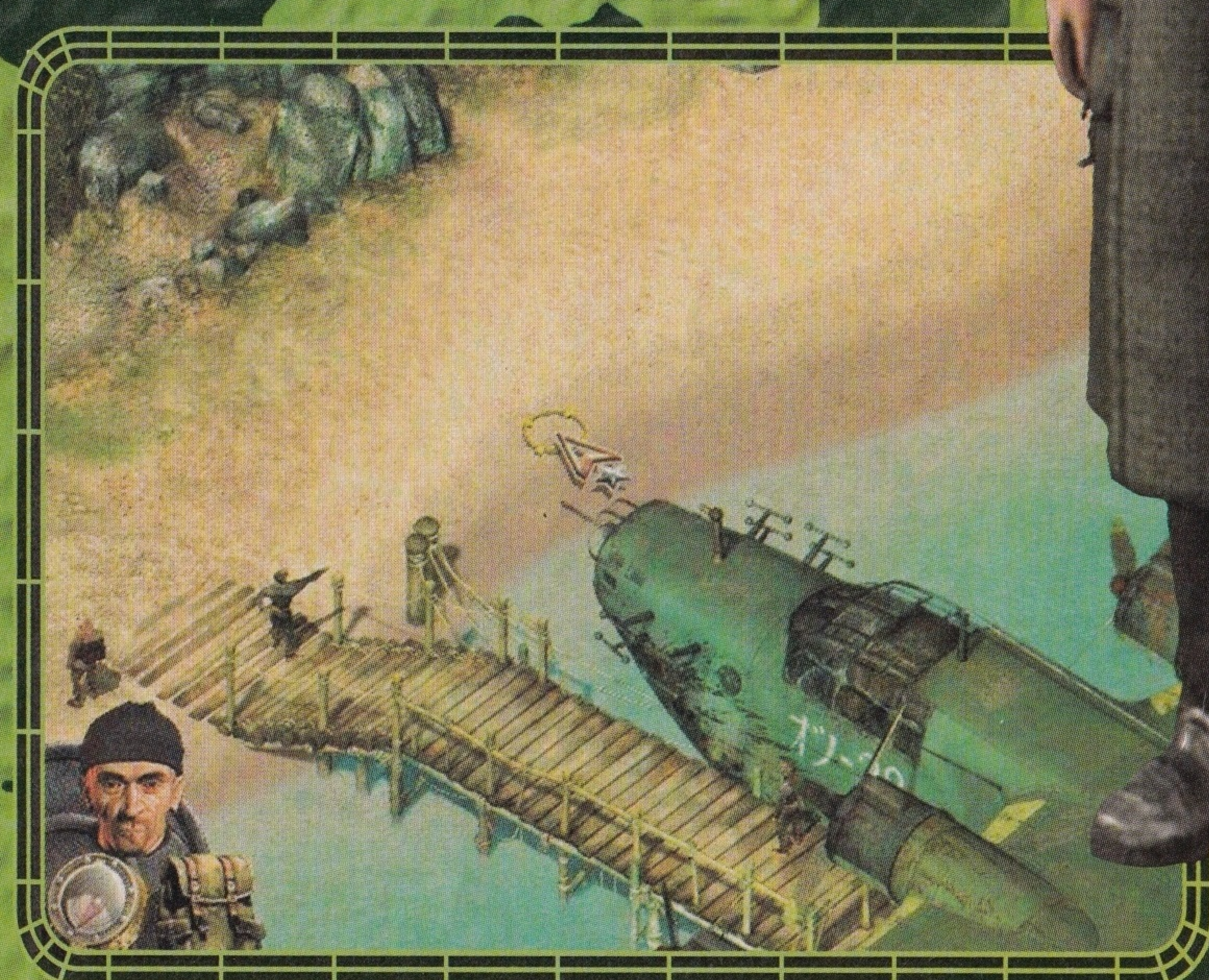
W COMMANDOS 2 część walk rozgrywa się w mieście – to coś nowego w porównaniu z częścią pierwszą gry

Panowie, panowie! Gdzie z tymi pukawami?!! Tutaj jest świątynia Buddy! Tu się należy wyciszyć, pomedytować... Hej, nie celuj do mnie. No, nie celuj... Aaaa!



Całkowitą nowością w grze jest możliwość walki wewnątrz budynków. Od tej pory można chodzić po domach, magazynach, a nawet łodziach podwodnych! Praktycznie nie ma miejsc niedostępnych dla twoich żołnierzy. Walka wewnątrz pomieszczeń wymaga całkiem innej taktyki, przez co gra staje się jeszcze bardziej urozmaicona. Szperając po budynkach, napotykasz wiele urządzeń (radio, wyłącznik zasilania ogrodzenia, pilot do bramy wjazdowej itp.), które – pod warunkiem, że je odpowiednio wykorzystasz – bardzo pomogą ci w rozgrywce.

Na pochwałę zasługuje oprawa audiowizualna. Wszystkie budynki oraz postacie są trójwymiarowe, a do tego bardzo dokładnie wykończone. Jeśli np. każesz saperowi przeciąć zasieki, dokładnie widzisz całą sekwencję jego ruchów. Najpierw chowa to, co ma w rękach, odpina plecak, następnie wyjmuje z niego przecinak, zbliża się do drutów i wyraźnie je tnie. W grze zostały wiernie odwzorowane takie szczegóły w umundurowaniu jak pagony czy kołnierzyki. Oczywiście, możesz do woli przybliżać i oddalać widok, a kamerami kręcić o 90 stopni. Nie ma tu takiej sytuacji jak w DESPERADOS, gdzie bohater chował się za jakimś budynkiem, a ty traciłeś go z oczu. **Jeszcze dokładniej kręci się kamerą wewnątrz budynku. Tam ustawisz ją sobie tak, jak zechcesz.** Nie można nie wspomnieć o środowisku, które jest w dużym stopniu interaktywne. W skrzyniach, szafach i sejfach odnaj-



W piękne letnie popołudnie nic tak nie poprawia humoru jak mała wycieczka bombowcem. Zaraz, gdzie my to mieliśmy lecieć z chłopakami? Drezno, czy jakoś tak...



Cicha i spokojna wioska tubylców. Tylko dlaczego tubylcy mają czapki z orzełkami? Coś tu chyba jest nie tak... Trzeba będzie wysłać Azora na przeszpiegi





dziesz dodatkowe wyposażenie. Możesz też zapukać w ścianę, tak aby usłyszeli cię po drugiej stronie. Jeśli rzucisz granat w pobliżu muru, to jego część zostanie uszkodzona, podobnie będzie z drzwiami itp. Odporne na wybuchy okazują się – nie wiedzieć czemu – worki z piaskiem i drewniane skrzynie.

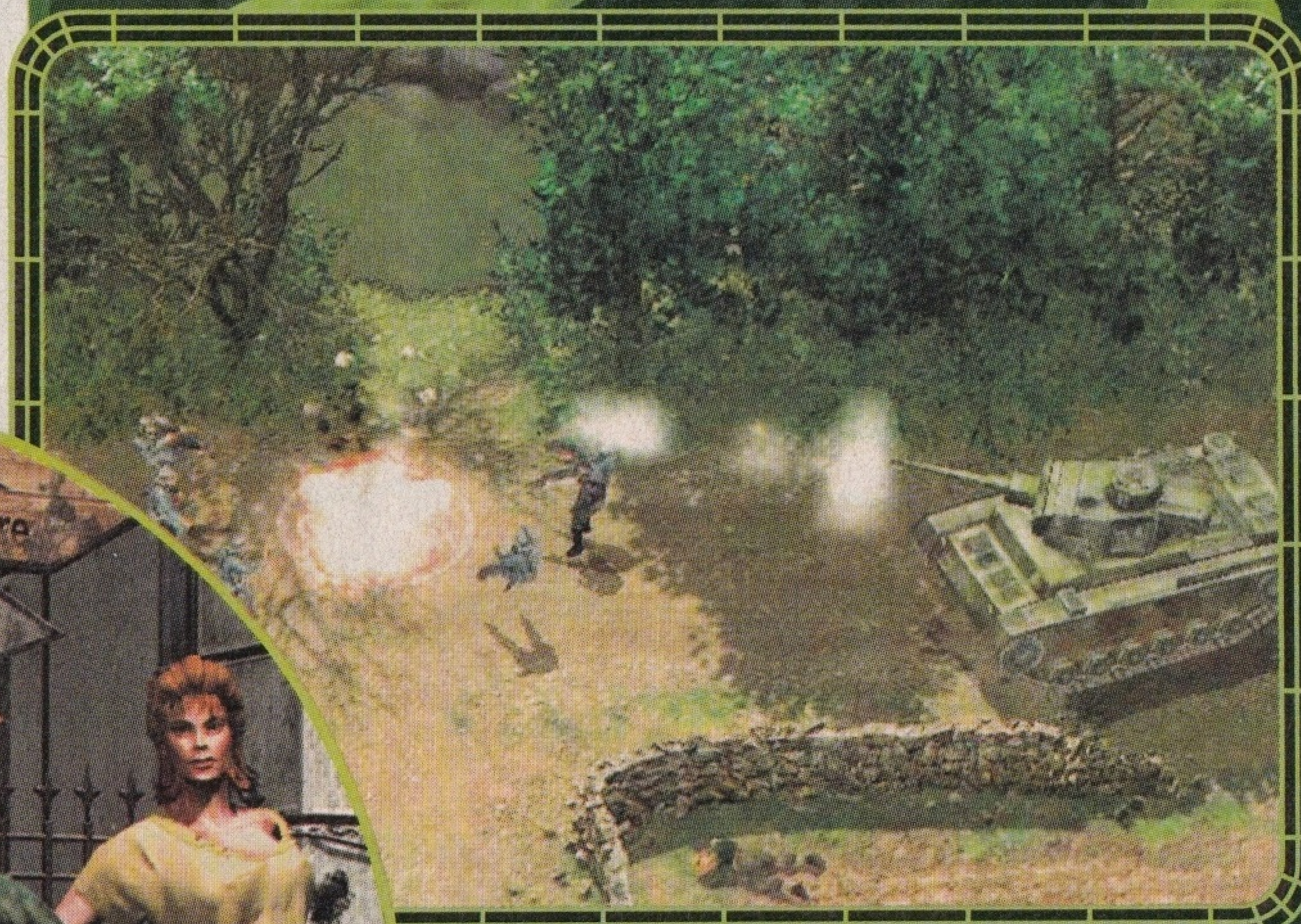
Na szczególną uwagę zasługuje muzyka. Jest ona tak realistyczna, że trudno powstrzymać się przed ucieczką, kiedy w nocy włączy się obozowy alarm. Podobnie dzieje się z dialogami. Gdy usłyszysz członka francuskiego ruchu oporu, łatwo rozpoznasz jego akcent. Każdy z komandosów ma inny głos, który na dodatek idealnie do niego pasuje. Nawet pies szczeka tak naturalnie, jak osiedlowy Burek. Niestety, gra ukazuje się u nas tylko w angielskiej wersji językowej. Brak lokalizacji utrudni jeszcze bardziej zrozumienie poszczególnych misji. Bohaterowie mówią często niewyraźnie i trzeba kilkakrotnie wysłuchać danej kwestii, by ją zrozumieć. To, co zwiększa realizm gry, przysporzy trochę kłopotów osobom, które nie najlepiej znają angielski.

COMMANDOS 2 niewątpliwie nie jest łatwym tytułem. Wprowadzenie trzech poziomów trudności wcale nie upraszcza sprawy. Dla nikogo nie ma taryfy ulgowej. Najniższy poziom to „Normal", który – wbrew pozorom – nie jest wcale taki normalny. Poziomy „Hard" i „Very Hard" przeznaczono dla wybitnych strategów albo... prawdziwych masochistów. Już pierwsze dwie misje treningowe przysparzają wielu kłopotów, a z każdą kolejną będzie tylko gorzej. Gra jest tak trudna, że jednocześnie z jej wydaniem producenci ujawnili kody do poszczególnych misji. W tej grze nic nie jest proste. Nawet czynność z pozoru banalna, np. schowanie się pod łóżko, może zająć ci całą godzinę! Aby sprawnie dowodzić wszystkimi bohaterami, należy nauczyć się wielu klawiszy skrótu. Wykorzystuje się prawie całą klawiaturę, a i tak większość klawiszy ma przypisanych po kilka czynności. Taka sympatyczna literka „s" ma ich aż siedem! Począwszy od zdalnego detonowania ładunku wybuchowego, poprzez rzut liny z hakiem, a skończywszy na rzucie koktajlem Mołotowa. Jakby tego było mało, literka „d" ma przypisaną o jedną czynność więcej. Nawet zatwardziali piraci powinni więc zdecydować się na zakup oryginału. Bez instrukcji obsługi bowiem poznanie najważniejszych skrótów metodą empiryczną zajmie, w najlepszym przypadku, kilka lub kilkanaście godzin, a rozszyfrowanie wszystkich będzie praktycznie niemożliwe.

COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE będzie niewątpliwie hitem tej jesieni. Jeśli spodobała ci się pierwsza cześć, powinieneś bez wahania udać się do sklepu. Wprawdzie 139 złotych to sporo, ale w ten produkt z pewnością opłaca się zainwestować. Gra dostarczy ci tyle emocji i wrażeń, że zapomnisz o całym świecie. Jeżeli uda ci się ukończyć rozgrywkę w kilkadziesiąt godzin, masz prawo domagać się wpisu do Księgi Rekordów Guinnessa oraz uścisku dłoni Sylwestra Stallone. Normalny śmiertelnik nie zejdzie raczej poniżej 100 godzin. Niesamowita grywalność, duży realizm – tego jeszcze nie widziałeś. Jeszcze tu siedzisz? Do sklepu marsz!!!



A oto i cała banda w komplecie. Od razu widać, że to profesjonaliści, szczególnie pani w czerwonej sukience



Najlepszym sposobem na okazanie komuś niechęci jest strzelenie mu z działa czołgowego w plecy

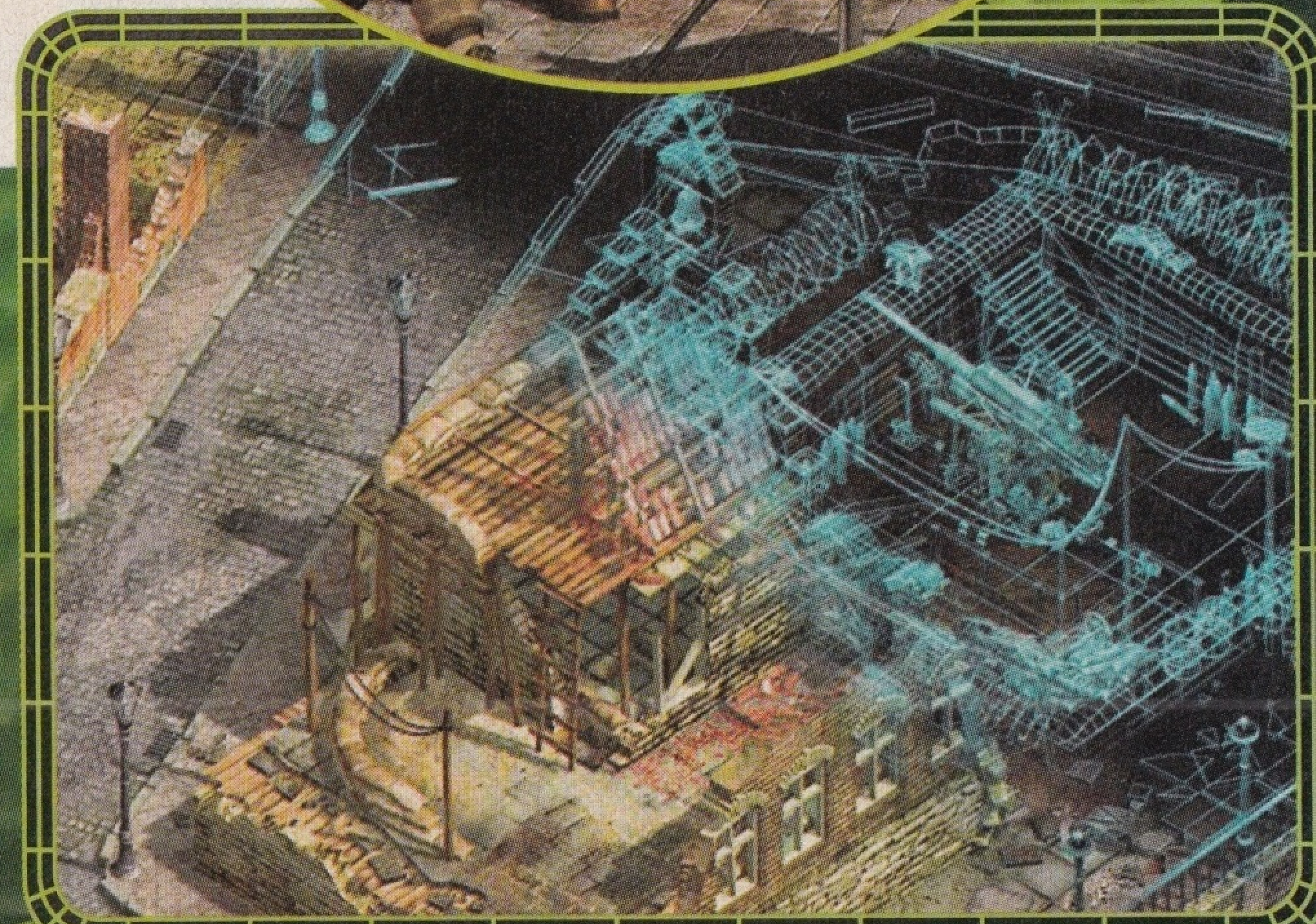


No, cóż. Nie można mieć wszystkiego... Gra już pojawiła się w sklepach, ale strona oficjalna ciągle w przygotowaniu. Szykuje się fajerwerk?

Kto to zrobił?

Pyro Studios

Firma ta, mająca siedzibę w Hiszpanii, nie ma na koncie wielu tytułów. Jednak te, które ma, to prawdziwe arcydzieła. Wykonała ona bowiem koncertowo część pierwszą COMMANDOSÓW i dodatek do nich. Teraz zabiera się do pracy nad PREATORIANS. Ciekawe, czy będzie to gra tak dobra jak seria o komandosach...



Na tym screenie widać dokładnie, jak szczegółowo dopracowane są budowle w COMMANDOS 2. Wszystkie inne elementy zresztą też

PC | GBA | GBC | XBox | PS2 | A

Commandos 2: Men of Courage

139 zł | Pyro Studios / Eidos / IMGroup | 1-4 graczy

Min: Pentium II 300, 64 MB RAM, 1,5 MB HD, 16 MB 3D
Zal: Pentium II 450, 128 MB RAM, 2,5 MB HD, 32 MB 3D

Grafika 5 | Dźwięk 5+ | Frajda 6-

\+ Grywalność, grywalność i jeszcze raz grywalność. Wspaniała gra na wiele godzin

– Zbyt duży poziom trudności. Zajmuje wiele miejsca na twardym dysku

COMMANDOS 2 to naprawdę godny następca pierwszej części. Przyciągnie cię do komputera na setki godzin. Warto dać się wciągnąć

5+

Tekst: Artur „Kroko" Kowalski



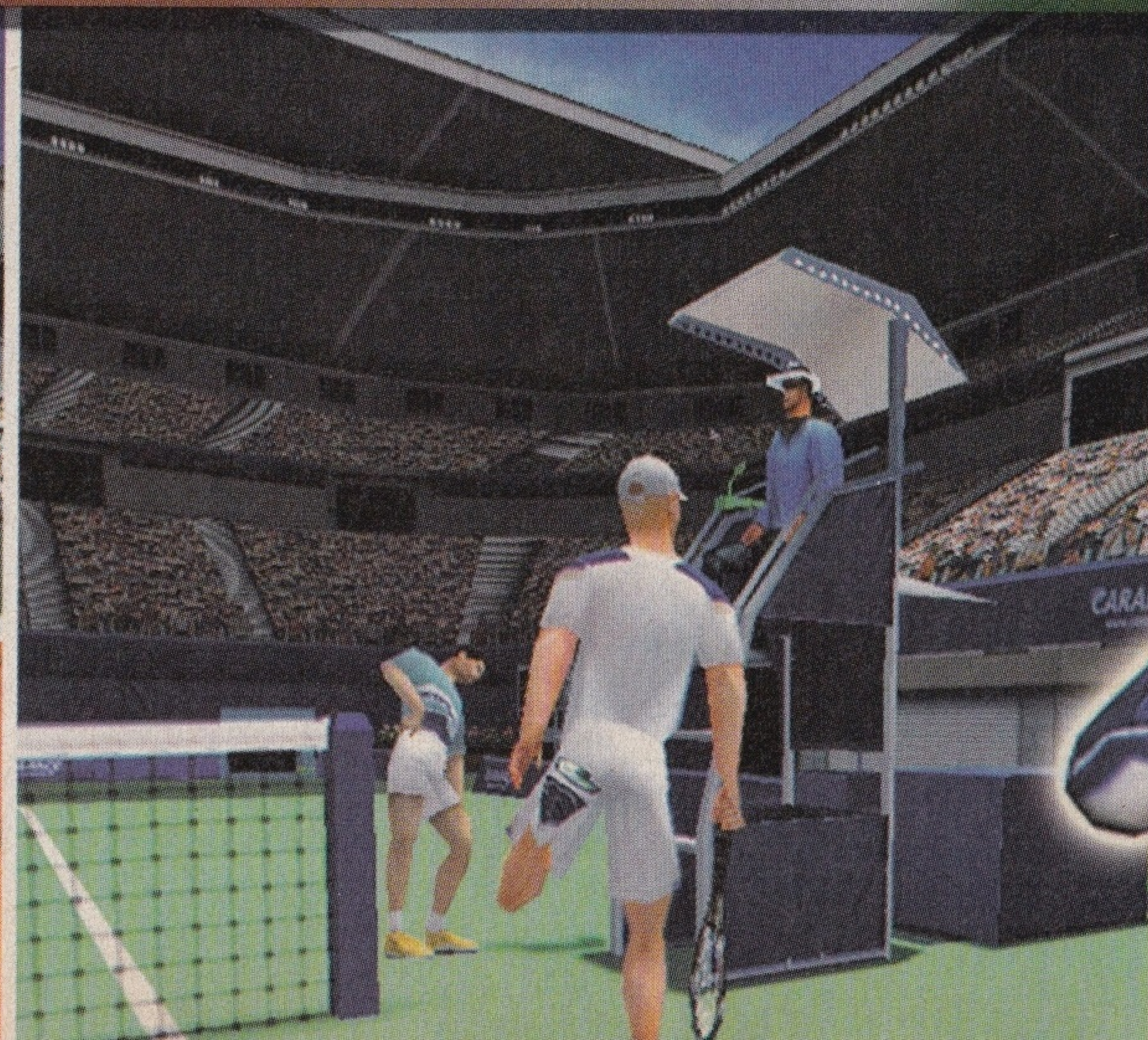
Gadka o tym, że tenis czy inny typ gry komputerowej to mało eksploatowany gatunek, z pewnością ci się już przejadła. Nadmienić więc tylko należy, że w końcu masz rzadką okazję poodbijania zielonej piłki

Nieczęsto zdarza się, aby na pececie można było zagrać w tenisa i to w takiego z prawdziwego zdarzenia. Ten stan rzeczy z powodzeniem zmieniła firma Cryo, ROLAND GARROS jest bowiem odważnym krokiem naprzód, mogącym rozruszać nieco monotonny rynek tytułów sportowych. Ostatnią grą godną uwagi był ACTUA TENNIS. Niestety, podstarzał się już nieco, więc pora na coś świeższego. Czy jednak Cryo udało się tego dokonać? I tak, i nie, niestety...

Zanim wybiegniesz na kort, masz do wyboru kilka wariantów rozgrywki. **Tryb treningowy pozwoli ci sprawdzić swoje umiejętności i fizykę określonego kortu: trawiastego, ziemnego lub ze sztuczną nawierzchnią.** Masz też możliwość potrenowania różnych odbić, dzięki maszynie podającej piłki. Przyjemnym urozmaiceniem jest fakt, że nie odbite przez zawodnika piłki tenisowe zostają na korcie i po dłuższym czasie kort się nimi wypełnia. Oczywiście, po sprawdzeniu swoich umiejętności „na sucho", masz możliwość wzięcia udziału w grze towarzyskiej w kilku konfiguracjach – w singlu, w deblu, a także w parach mieszanych. **Do wyboru jest trzydziestu dwóch tenisistów, którzy charakteryzują się własnym stylem gry, siłą, wytrzymałością i preferencją co do nawierzchni kortu.** Oczywiście, nie wszyscy będą dostępni od razu, aby odkryć lepszych graczy, będziesz ich musiał najpierw pokonać w turnieju. Możesz wziąć udział w czterech turniejach wielkoszlemowych: tytułowm Roland Garros, Wimbledonie, US Open i Australian Open. Charakteryzują się one różnym stopniem trudności i nawierzchnią. Gra pośród międzynarodowych sław sprawia wyjątkową przyjemność.

Mecze rozgrywać można na szesnastu, odwzorowanych z zegarmistrzowską pre-





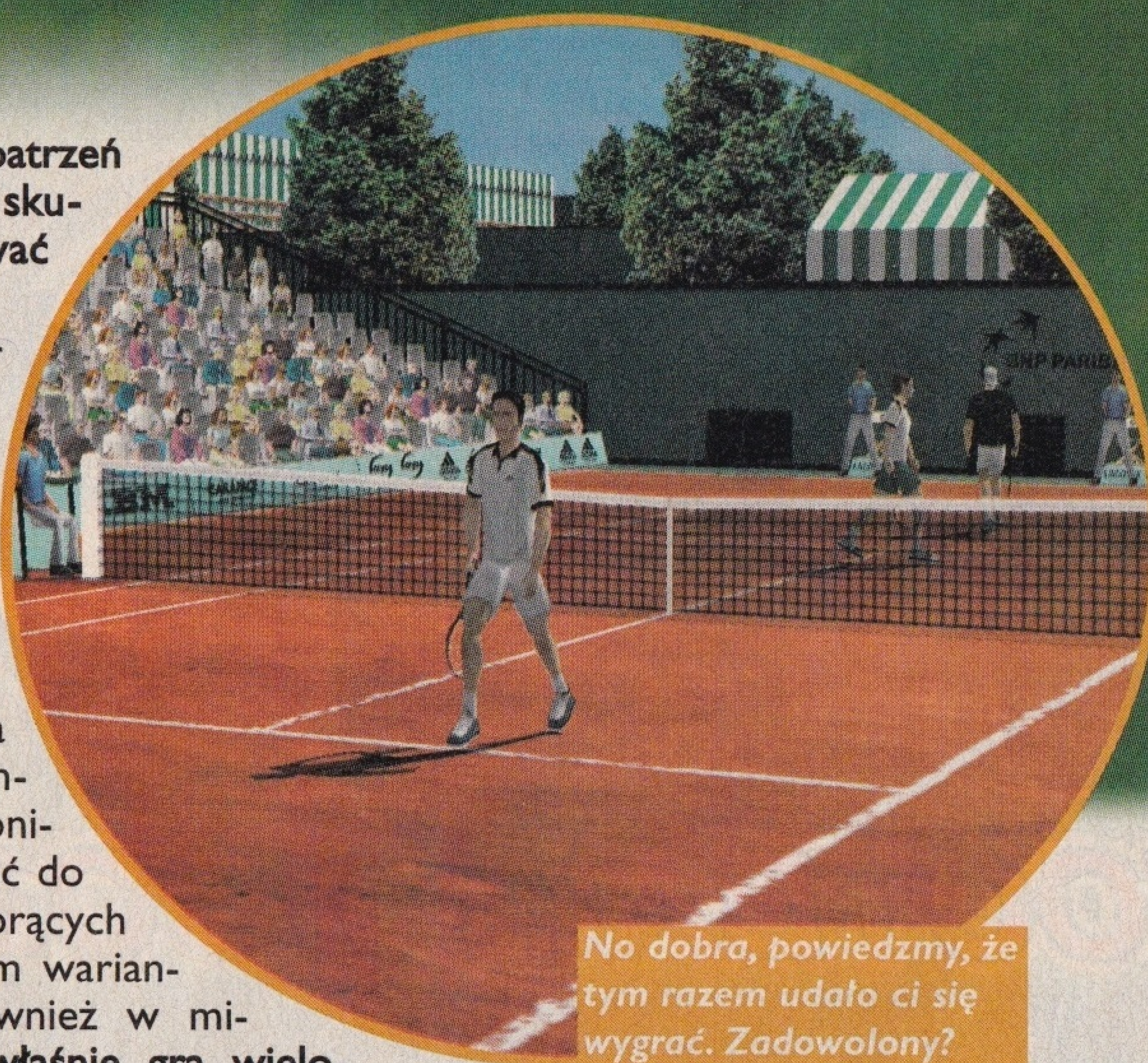


cyzją kortach, używając do tego jednej z ośmiu oryginalnych rakiet firmy Wilson, które wybierasz przed każdą potyczką. Zależnie od stylu gry i od predyspozycji, będziesz mógł wybrać rakietę lekką, wąską lub też o odpowiednio wyprofilowanej rączce. Atmosfera na korcie jest dobra, widownia żywo reaguje na długie wymiany, a sędzia sprawiedliwie rozstrzyga spory.

Niestety, sama rozgrywka nie przynosi już takiej przyjemności. Tenisiści ruszają się niemrawo i czasami dochodzi do sytuacji, gdy tracisz dobre podanie z powodu kłopotów ze sterowaniem. Nie zawsze, biegnąc i naciskając klawisz strzału, zawodnik wykonuje zamach rakietą, co może przyprawić cię o atak szału! Czasami też tenisista, zamiast rzucić się do odbicia, bezwładnie macha rakietą, nie trafiając w piłkę! Drażniące akcje zdarzają się też podczas gry w deblu, gdzie zawodnik z twojej drużyny często nie wie, czy powinien odbić piłkę, czy też nie! Efekt jest taki, że musisz biegać za większością podań. To tak, jakbyś grał sam z dwoma przeciwnikami, co nie jest zbyt budujące. Największą wadę stanowi właśnie inteligencja komputera, który – mimo że sprawnie serwuje – popełnia podczas gry wiele błędów i ławo znaleźć na niego sposób. Dodatkowo każde odbicie w dziwny sposób przybliża twojego zawodnika do siatki, co kończy się na bezpośrednich wolejach, z którymi komputer tym razem łatwiej sobie radzi, a ty prz czasu na oddalenie się od siatki! Denerwować może też sposób serwowania, który polega na przytrzymaniu klawisza i celowaniu w miejsce, gdzie ustawi się ukryty pod tą funkcją ruchomy kursor – często się to po prostu nie udaje. Nawet w trakcie gry, przy określonych zagraniach, trzeba „trafić" w odpowiednie pole, co w ferworze walki nie zawsze jest możliwe. **Psuje to nieco cały efekt, ale po jakimś czasie można się przyzwyczaić do tych nieszczęsnych niedopatrzeń programistów i skutecznie rozgrywać mecze.**


No, co ty, chłopaki nie płaczą! Wracaj tam i walcz jak mężczyzna!

Jak wiadomo, tenis może być z powodzeniem grą zespołową i za sprawą odpowiednio ustawionej klawiatury lub po podłączeniu do komputera dodatkowych kontrolerów, przed monitorem może zasiąść do czterech graczy biorących udział w dowolnym wariancie rozgrywki, również w mistrzostwach. **To właśnie gra wieloosobowa jest esencją całej rozrywki, ratującą produkt przed klapą.** Podczas meczy rozgrywanych ze znajomymi atmosfera jest doprawdy przednia, a komentarze grających, jak i postronnych obserwatorów, potrafią powalić ze śmiechu nawet największych smutasów. Na bok zostają odrzucone niedociągnięcia programu i liczy się tylko frajda ze współzawodnictwa! **Całkiem dobrze prezentuje się oprawa audiowizualna tytułu.** Wysokiej jakości grafika, która po wyeliminowaniu kilku detali powinna bez zbędnych zacięć w animacji zachwycić również posiadaczy nieco słabszych komputerów, to mocny atut gry. Również sfera dźwiękowa nie odbiega od standardów. **Autorzy chwalą się, że głosy sędziów, publiczności jak i odbić samej piłki to nagrania prosto z kortów Roland Garros. Rzeczywiście budują one niesamowity klimat rozgrywek tenisowych na najwyższym poziomie.** Podobnie jak na prawdziwych kortach, w grze nie ma hałasu. Na korcie panuje cisza do momentu przerwania gry, wtedy tenisiści nagradzani są gromkimi brawami, a sędzia informuje o aktualnym stanie meczu. atrakcję stanowi też fakt, że już niedługo w Sieci powinno pojawić się do ściągnięcia z oficjalnej witryny lub też ze strony polskiego dystrybutora kilka dodatków w postaci nowych zawodników i kortów.


No dobra, powiedzmy, że tym razem udało ci się wygrać. Zadowolony?

Kto to zrobił?

Cryo Interactive

Firma znan jest przede wszystkim z produkcji sztampowych przygodówek opartych na tym samym silniku graficznym, takich jak ATLANTIS, POMPEI, czy ODYSEJA. Pod skrzydłami ma też kilka mniejszych zespołów autorskich, którzy wyprodukowali jakiś czas temu, choćby wyśmienity THE GIFT.

Podsumowując, gra nie jest, niestety, najwyższych lotów i – choć wzorowa pod względem graficznym – jest średnio grywalna. Jeżeli potrafisz przymknąć oko na wspomniane wady, biorąc pod uwagę posuchę na rynku i niewygórowaną cenę, produkt może okazać się czymś, na co od dłuższego czasu czekałeś. Radzimy jednak najpierw rozejrzeć się za wersją demo, a dopiero potem zdecydować się na zakup!



Mała rozgrzewka przed meczem to podstawa. Trzeba rozciągnąć mięśnie nóg i napiąć pośladki... zaraz, a może lepiej nie? Czeka cię przecież twardy pojedynek



Oficjalna strona internetowa producenta. Poza zdjęciem na głównej witrynie nie znajdziesz tutaj nic ciekawego. Maksymalna żenada!

PC	GBA	GBC	XBox	PSX	A

Roland Garros French Open...

79 zł	Cryo Int. / IM Group	1-4 graczy

Min: Pentium II 366 MHz, 32 MB RAM, 300 MB HDD
Zal: Pentium III 500 MHz, 64 MB RAM, 770 MB HD

Grafika	4-	Dźwięk	4-	Frajda	4-

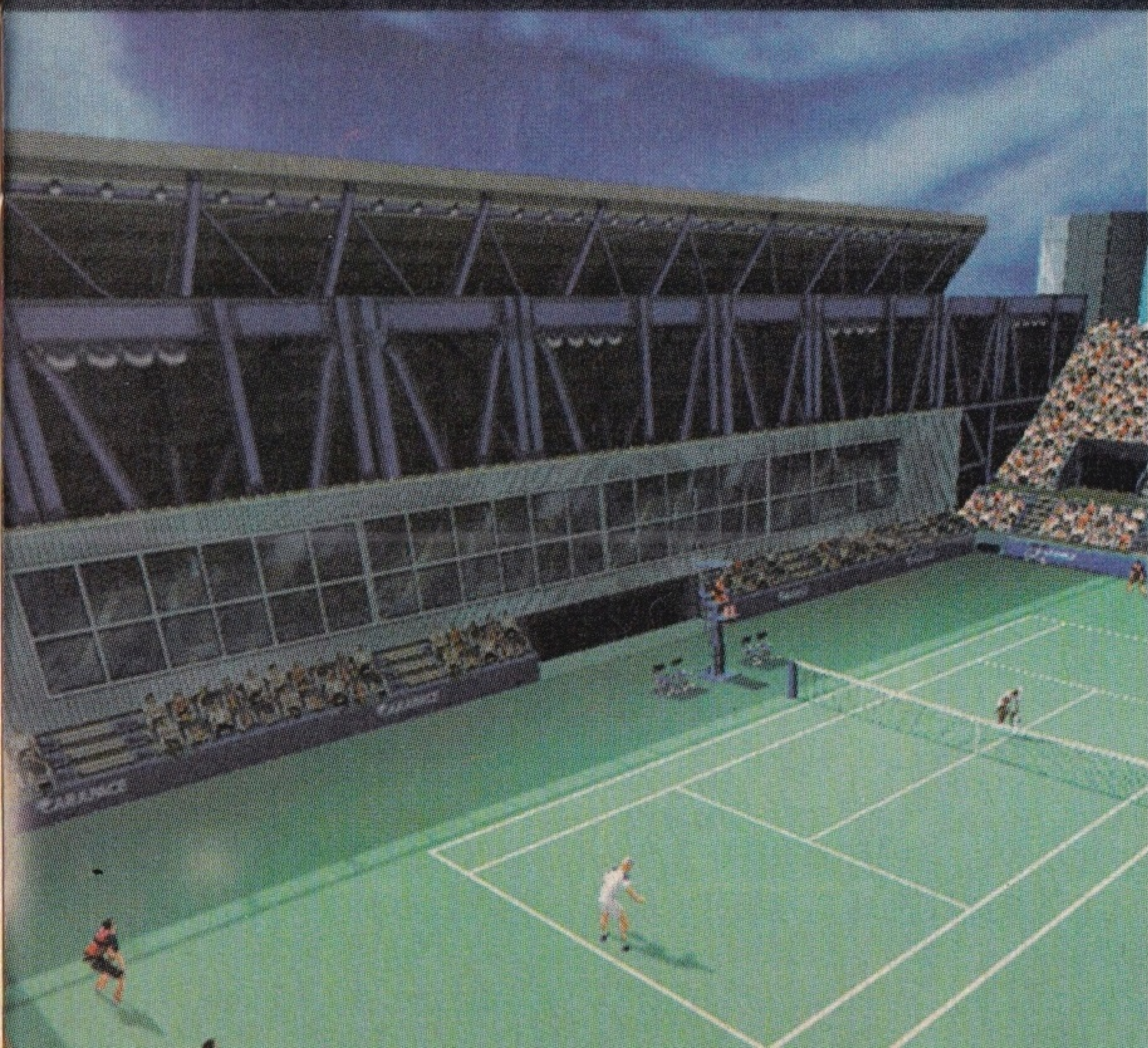
\+ Przyzwoita oprawa graficzna, oryginalna tematyka – gry o tenisie to ostatnio rzadkość

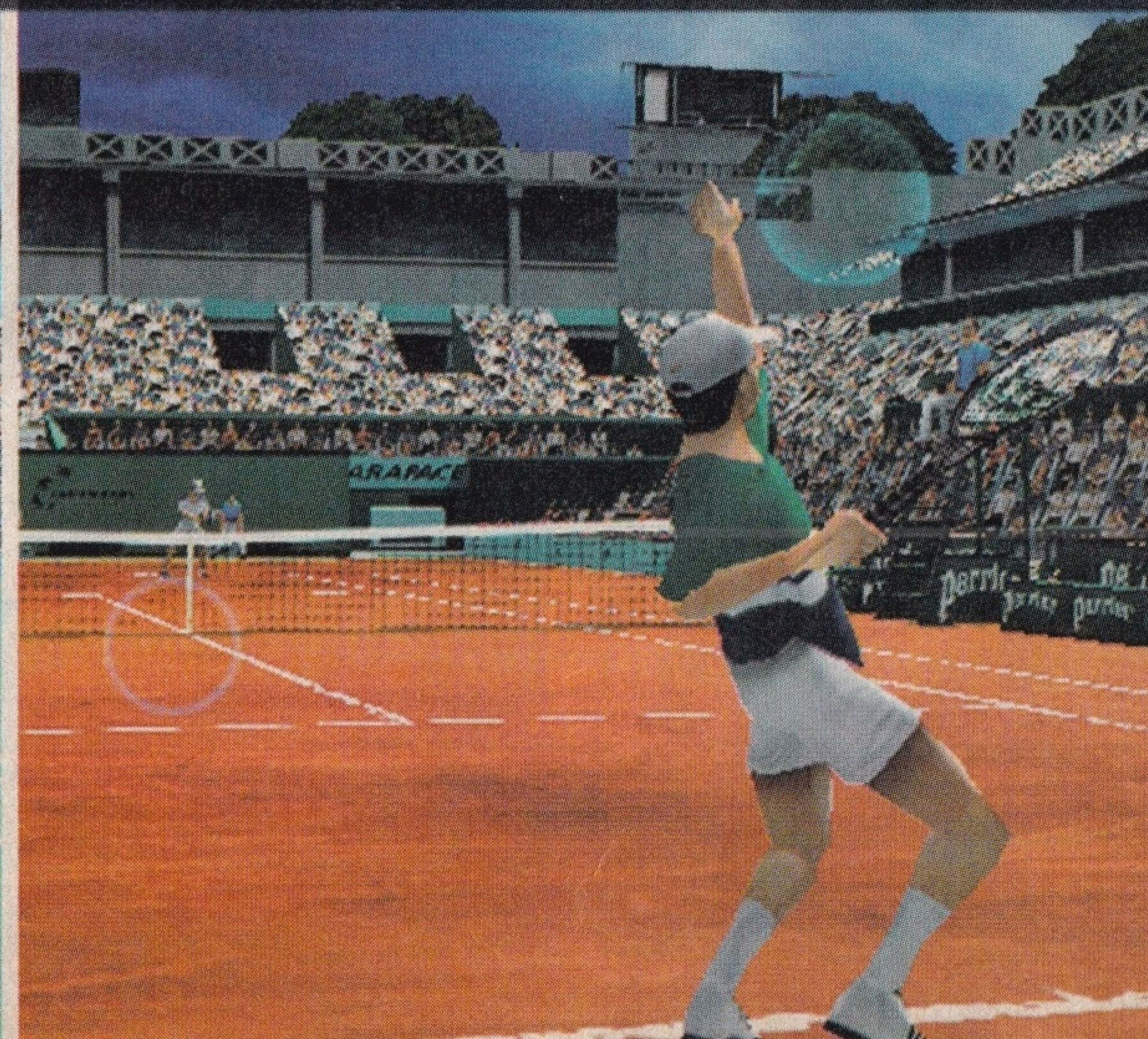
– Dziwne zachowanie zawodników, zakręcona fizyka odbijania się piłeczki, trudne celowanie

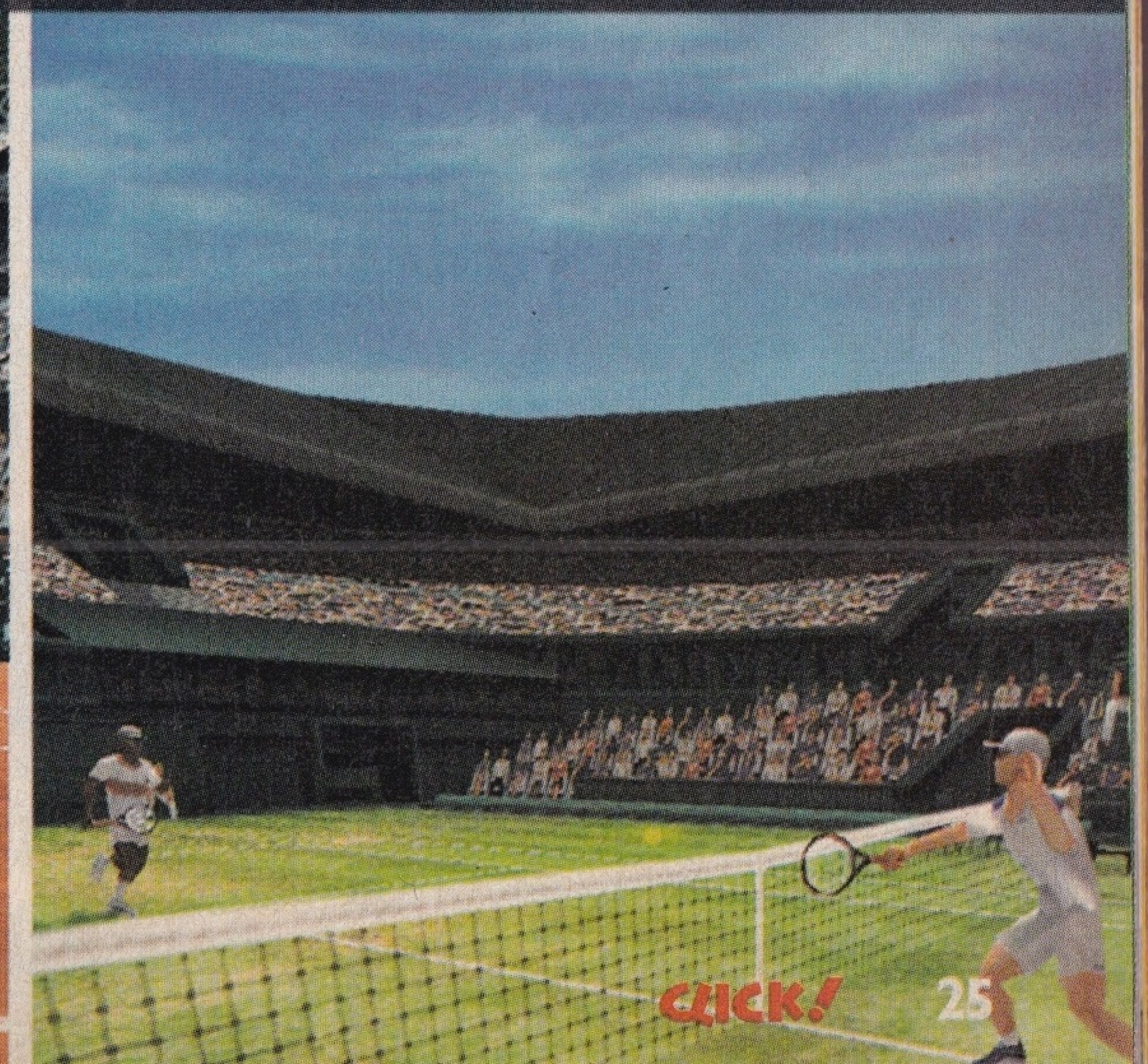
ROLAND GARROS mógł być hitem. Niestety, po drodze coś nie wyszło i powstała gra bardzo średnia. Cóż, szkoda...

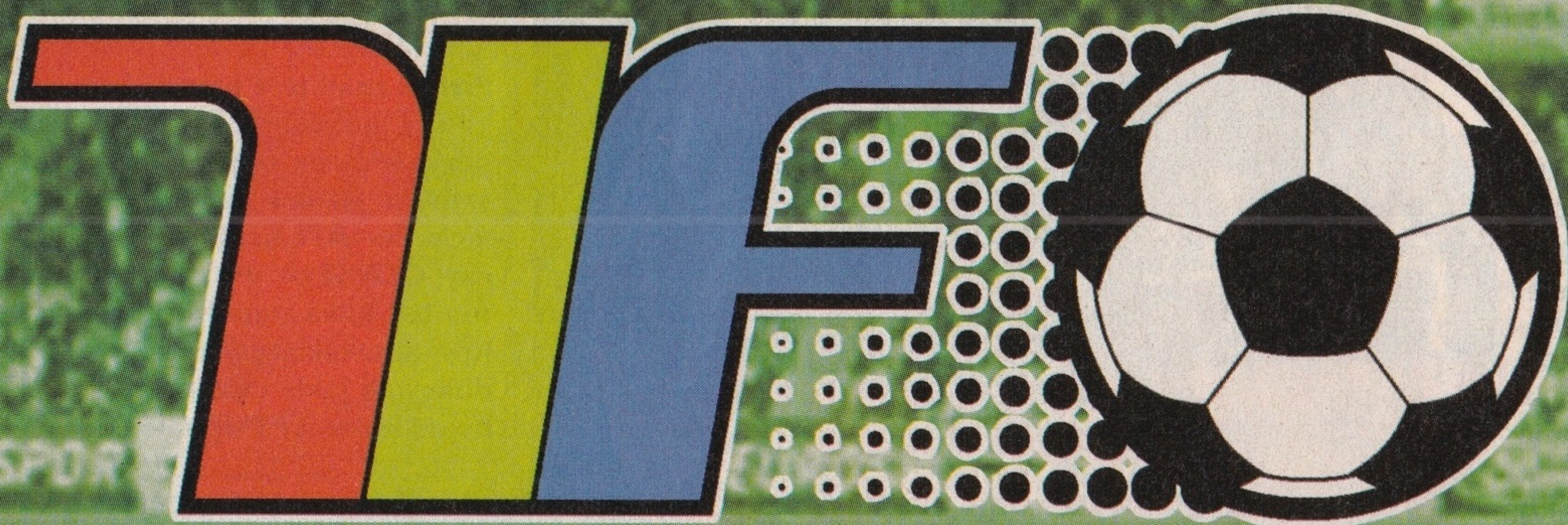
4-

Tekst: Michał „Krooger" Cichy









THIS IS FOOTBALL 2002

Kto to zrobił?

Team Soho

Firma ma na swoim koncie tylko gry piłkarskie. Trzecia, najlepsza z serii, gra z numerkiem 2002 w końcu okazała się sukcesem, jakiego oczekiwał zespół z Team Soho. Miejmy tylko nadzieję, że kolejne części będą coraz lepsze i szybko wskoczą na podium, spychając serię FIFA.

Jeśli zasugerujesz się tytułem, uznasz, że ta gra „to dopiero jest football"! I, z drobnymi zastrzeżeniami, tak jest...



Nie wszystkie chwyty są dozwolone! Za złapanie za rękę i przytrzymywanie grozi żółta kartka, a sędziowie w grze są wyjątkowo restrykcyjni. Bądź ostrożny!



Odwzorowanie ruchów postaci to prawdziwy majstersztyk. Co chwilę podczas meczu, wpadasz w osłupienie po obejrzeniu nowego zagrania czy faulu...

Bardzo prosty tytuł zobowiązuje i zapowiada, czego można się spodziewać po danej grze. W wolnym tłumaczeniu THIS IS FOOTBALL oznacza: To jest Piłka Nożna, co sugeruje, że gra powinna przedstawiać football, i to właśnie taki, jaki jest naprawdę, możliwie najbardziej realistycznie.

THIS IS FOOTBALL 2002 to, przede wszystkim, popis możliwości graficznych konsoli PLAYSTATION 2 i test najnowszych rozwiązań oraz technologii wykorzystywanych przy tworzeniu gier sportowych. Tylko do samego wygenerowania realistycznych sylwetek postaci zatrudniono 150 piłkarzy o zróżnicowanej urodzie, aby wiernie odwzorować twarze wszystkich grających na całym świecie zawodników. Nie poprzestano tu jednak na zwykłym wklejeniu w przednią część głowy zdjęcia określonego gracza – co stosuje w swoich grach firma EA Sports – ale uformowano plastycznie strukturę postaci. Dzięki temu, już po kilku sekundach, można rozpoznać, kto w danej chwili znajduje się na boisku. **Dodatkowo, dla dopełnienia mocnych wrażeń, piłkarze zostali sfilmowani przy pomocy systemu Motion Capture niemal w każdej pozycji i podczas wszystkich akcji.** Efekt jest zaskakujący, a widać to szczególnie na powtórkach fauli, gdzie doskonale odwzorowano wszelkie upadki, jak również podczas parad bramkarskich, gdzie widać, jak goalkeeperzy reagują na piłkę. Dzięki takiemu dopieszczeniu oprawy wizualnej w THIS IS FOOTBALL 2002 gra się wyjątkowo przyjemnie. Perspektywa zagrania w jednej drużynie z najsłynniejszymi piłkarzami świata, którzy wyglądają w dodatku jak żywi, zachęca do zabawy. Frajda, jaką przynosi kopanie piłki, nie jest wcale mniejsza od tej, jaką dają gry z serii FIFA. Biorąc udział w Pucharze i Mistrzostwach Europy czy Mistrzostwach Świata, zauważysz, jak dużo pracy włożono w skompletowanie aktualnych składów drużyn i zebranie jak największej liczby statystyk i informacji, zarówno



Bramkarze potrafią często zadziwić swoją... głupotą. Nie są doskonali!



Powtórki z akcji pokazują każdą sytuację z innej perspektywy. Wszystkie tajniki najtrudniejszych i najbardziej skomplikowanych zagrań staną się jasne



Fabien Barthez we własnej osobie! Postura, kształt głowy, wyraz twarzy i najdrobniejsze szczegóły sprawią, że poczujesz się, jakbyś grał wśród prawdziwych piłkarzy!

o światowych klubach, jak i samych państwach! Wśród nich znajdzie się też polska kadra z aktualnym, mistrzowskim składem. Co ciekawe, spikerowi uda się nawet przeczytać niektóre nazwiska bez połamania sobie języka!

Oprawa dźwiękowa, która stoi na najwyższym poziomie, stanowi sporą zaletę gry. Cały stadion jest wypełniony niemal do ostatniego miejsca kibicami śpiewającymi hymn swojego zespołu, kraju czy krzyczącymi nazwisko ubóstwianego gracza, który właśnie strzelił gola lub przeprowadził brawurową akcję pod bramką przeciwnika. **Wszystko to stwarza wspaniałą atmosferę, dzięki której gracz może się poczuć jak na prawdziwej murawie.** Co więcej, obyczaje obowiązujące na trybunach i styl dopingu zmieniają się w zależności od tego, czy twoja drużyna gra u siebie, czy też na wyjeździe. Kibice „sprawnie" reagują na twoje poczynania – dotyczy to również animacji samego stadionu. Czasami część kibiców siedzi spokojnie, podczas gdy pozostałych ogarnia szał radości! Są błyski fleszy, transparenty z hasłami, serpentyny i flary, czyli wszystko to, czego można się spodziewać po normalnym meczu. **A jeśli włączysz komentarz sprawozdawcy telewizyjnego, poczujesz się jak podczas prawdziwej telewizyjnej relacji.** Profesjonalny komentarz zawiera odniesienia do określonych sytuacji występujących podczas meczu i zachowań poszczególnych graczy. Panowie w studiu telewizyjnym lubią przecież gdybać, czy z rzutu wolnego padnie bramka, czy ocena sędziego była właściwa lub wspominać dawne osiągnięcia zawodników i oceniać ich predyspozycje i szanse na przyszłość. Często sprawiają wrażenie, że znają się na piłce lepiej niż sami piłkarze biegający po boisku. Nie powinno to jednak nikogo dziwić – tacy już są komentatorzy...



Chwileczkę, ten pan, zamiast bujać w obłokach, mógłby się wziąć do roboty!

Przyjemność, płynąca z gry, jest na początku przeogromna. Wspaniale poruszający się zawodnicy, piękne podania i efektowne bramki – to marzenie każdego kibica. Drużyną steruje się łatwo, opanowanie gry również nie sprawia trudności. Rozgrywka jest stosunkowo szybka, ale można też, na szczęście, znaleźć chwilę na obmyślenie strategii i rozegranie sprawnej akcji. Wypełnione podaniami, wspaniałymi dośrodkowaniami i bezpośrednimi starciami dwóch piłkarzy spotkania – to normalka. Na początku gry nie można się wszystkiemu nadziwić! Razi tylko nieco kiepska inteligencja komputerowych zawodników z twojej drużyny, którzy często zdają się nie być zainteresowani tym, co się dzieje wokół nich. Przeciwną drużynę będzie natomiast charakteryzowała szybkość i sprawność – walka z nią będzie więc stanowiła nie lada wyzwanie! Taka sytuacja może czasami całkowicie zdezorientować i doprowadzić do kilku nieudanych akcji, zakończonych skutecznym kontratakiem!

Niestety, w tym ogromie graficznych fajerwerków, dzięki którym gra powinna być skazana na sukces, można dostrzec jedną rażącą wadę. **TIF 2002 może się bowiem stosunkowo szybko znudzić, a już na pewno po jakimś czasie niczym nowym nie zachwyci.** Autorom zabrakło pomysłu na urozmaicenie gry, która nie ma w sobie tego „czegoś". Nawet podczas dwuosobowej rozgrywki na jednym telewizorze po kilkunastu meczach łatwo stracić motywację do dalszej zabawy. Te same zagrania i monotonna taktyka strzelenia „stuprocentowej" bramki – wszystko to może wyjątkowo szybko zmęczyć mało ambitnych graczy. Chwila nieuwagi komputerowych obrońców, luka, wybiegający napastnik, strzał w róg bramki i gol – to standardowy scenariusz. Gra sprawia wrażenie zrobionej bez polotu. Ot, zwykła piłka nożna, i to wszystko. THIS IS FOOTBSALL 2002 można polecić graczom naprawdę lubiącym ten sport, którzy są gotowi przymknąć oko na pewne drobne niedociągnięcia.



Oficjalna strona internetowa, jak na razie..., nie działa! Podobno lada moment wypełni się informacjami. Sprawdzimy to dokładnie!





Stadion wygląda naprawdę zacnie. Tłumy wiwatujących fanów, śpiewy na trybunach i błyski fleszy. Wszystko tworzy niesamowity klimat prawdziwego widowiska!

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

The Watchmaker

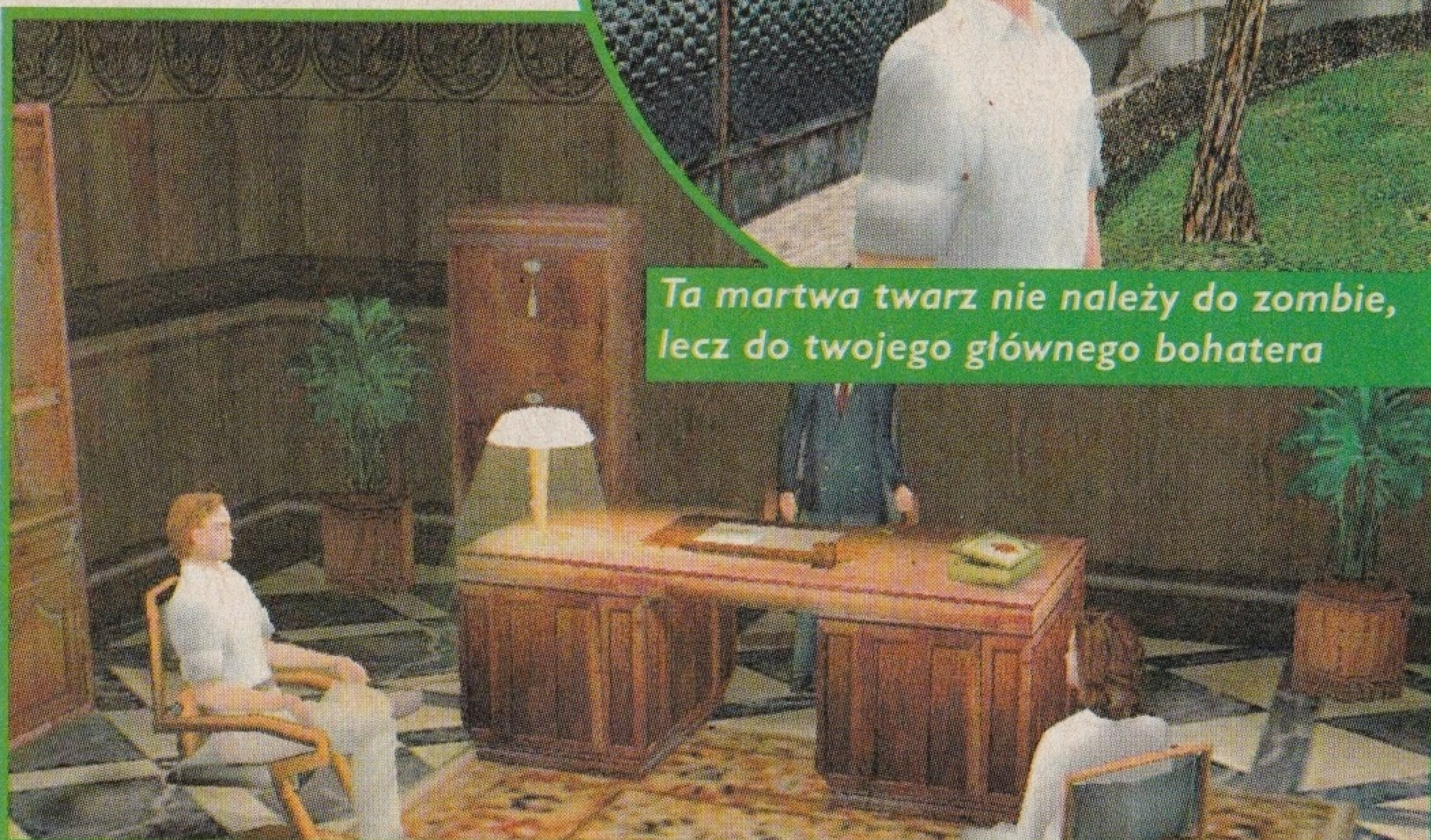
Złowroga organizacja pragnie zniszczyć świat, a ty jesteś jedyną osobą mogącą go uratować. Uff, nie za dużo już tego dobrego?

Wśrodku nocy dzwoni telefon i budzi twego bohatera z głębokiego snu. **Światu po raz setny zagraża niebezpieczeństwo i tylko ty możesz uratować go przed zagładą. Czas wstawać z wygodnego łóżeczka i gnać na ratunek!** Banda podłych panów zwanych „wielonarodowcami" (nie ma to nic wspólnego z wielorasowcami, chociaż się kojarzy) knuje jakiś chytry plan, który ma spowodować globalną katastrofę. Plan jest tak chytry, że niewiele z niego zrozumieliśmy, ale najważniejsze, że wszystko pojął główny bohater i po zainkasowaniu solidnego czeku postanowił ruszać na ratunek ludzkiej cywilizacji. Fakt, że nie zrobił tego za friko, wywarł na nas zdecydowanie dobre wrażenie, gdyż ludzie pracujący dla idei są nad wyraz podejrzani i zwykle trzeba im uważnie patrzeć na ręce. Jednak zdumiała nas nieco postawa jego mocodawców. Bo cóż robisz, wiedząc, że za 24 godziny świat może zamienić się w małe piekiełko? Zawiadamiasz rządy mocartw, angażujesz siły specjalne i wywiad, dokonujesz inwazji na siedzibę terrorystów? O, nie! **Wynajmujesz prywatnego detektywa, dajesz mu do pomocy zgrabną panienkę (podobno prawnika) i wysyłasz oboje do bazy wroga, udającej kurort wypoczynkowy.** Tam zadaniem twych bohaterów będzie leniwe snucie się po korytarzach i pokojach, kolekcjonowanie przedmiotów oraz przeprowadzanie rozmów z napotkanymi postaciami.

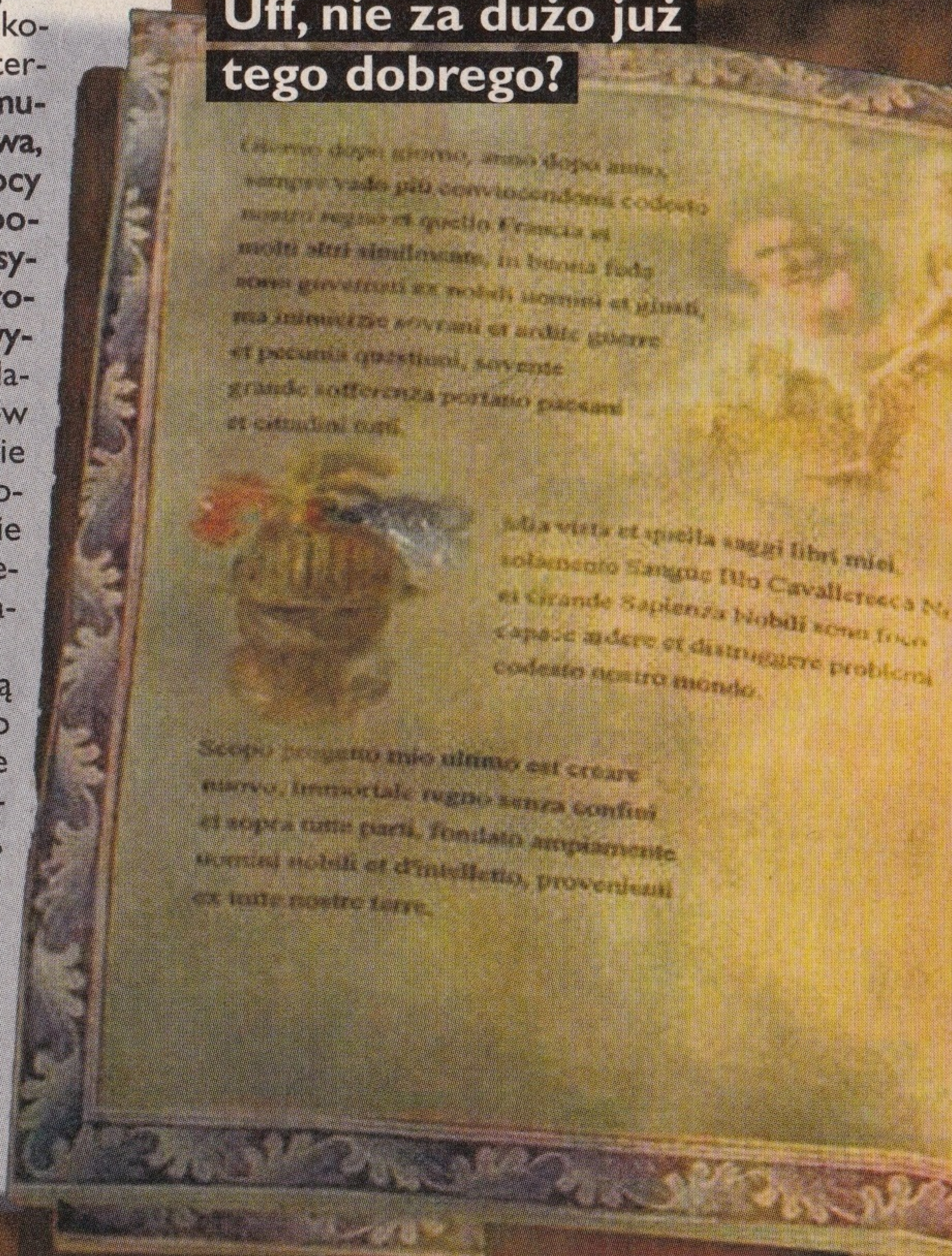
Jeśli chodzi o techniczną stronę programu, to WATCHMAKER raczej nie jest superprodukcją. Grafika jest w miarę przyzwoita, ale nie wytrzymuje porównania z najnowszymi produktami. Na przykład bardzo często zdarza się, że obserwujesz „pływanie" tekstur, co oznacza, że trawa czy chodnik zachowują się, jak gdyby były po-



Ta martwa twarz nie należy do zombie, lecz do twojego głównego bohatera



Co robisz, chcąc ratować świat przed terrorystami i mając na to kilkanaście godzin? Wiadomo – wynajmujesz prawnika oraz prywatnego detektywa





Może wśród książek lub czasopism znajdzie się coś, co pozwoli uratować świat? Na przykład jakiś magiczny wichajster o cudownym działaniu?



Każdy przedmiot, a są ich setki, możesz obejrzeć i dotknąć. To w sumie dobrze, lecz czasami odnalezienie tej właściwej rzeczy jest bardzo ciężkie

wierzchnią wody. **Wnętrza sprawiają wrażenie mało naturalnych i sterylnych.** Na przykład w pokoju są: łóżko, obrazy, szafki itp, ale czujesz wyraźnie, że jesteś wewnątrz trójwymiarowej fotografii, która tylko próbuje udawać rzeczywisty świat. Jednak prawdziwą wpadką są animacje bohaterów w czasie prowadzenia dialogów. Oto w absolutnie nieruchomych, pozbawionych wyrazu i pustych twarzach kłapią tylko usta. Wygląda to, jakbyś zbudził trupa i czarami zmusił go do rozmowy. Koszmar! Na domiar złego pomiędzy ruchami ust, a wypowiadanymi zdaniami nie ma synchronizacji, co tylko potęguje wrażenie, że twój bohater przybył do siedziby zamieszkiwanej przez gromadę zombie. A w dodatku sam jest przedstawicielem teg,o jakże mało sympatycznego, gatunku...



Podstawową wadę WATCHMAKERA stanowi fakt, że akcja w grze nie toczy się zbyt wartko. Prawie wszystkie elementy scenografii są „klikalne", lecz nic z tego nie wynika. W praktyce oznacza to, że bohater przypatruje się przedmiotom, otwiera szafki i drzwi, po czym mówi, że w zasadzie nic go tutaj nie interesuje i idzie sobie w diabły. Trudno więc powiedzieć, by zdarzenia toczyły się w szalonym tempie. Przypomina to raczej brazyliską telenowelę, której oglądanie możesz przerwać na sto odcinków, a i tak usłyszysz zakończenie dialogu, który rozpocząłeś, kiedy ostatni raz siedziałeś przy TV.

Na szczęście WATCHMAKER nie jest grą „cryopodobną", a to oznacza, że twoi bohaterowie nie muszą poruszać się po z góry wyznaczonych trasach, lecz masz pełną swobodę działania i sam decydujesz o kolejności zwiedzania oraz prowadzenia rozmów. **Możesz kierować zarówno Darylem Boonem, jak i Patricią Conroy, a świat obserwować na dwa sposoby: z kamery zawieszonej nad głowami bohaterów lub ich oczami.**

WATCHMAKER został w całości zlokalizowany, co oznacza, że przetłumaczono dialogi i podstawiono głosy polskich aktorów. **Trzeba przyznać, że ta praca została wykonana w przyzwoicie, chociaż pewne sformułowania mogą budzić spore zdziwienie.** Co ma, bowiem, oznaczać, jeśli bohater ogląda plastikową butelkę i mówi: „Nie mam zbyt czystych myśli. Pozostawię ją"!? A sformułowanie „pozwolił sobie na bycie sobą"? Wydaje się też, że reżyser dubbingu powinien zadbać, aby jedna z aktorek mówiła „inteligentny", a nie „inteligentny", bo brzmi to nie za bardzo hmmm... inteligientnie. Muzyka przygrywająca w tle jest równie spokojna jak akcja gry, lecz ma swój urok.

Kto to zrobił?

Trecision

Największa włoska firma deweloperska świętowała kilka miesięcy temu dziesięciolecie istnienia. Trecision przygotowuje tytuły na PC i konsole nowej generacji. W tej chwili pracuje nad grą akcji KIEN oraz wyścigami SCOOTY RACERS.



Sporo informacji o firmie i jej produktach oraz komplet wiadomości dotyczących Watchmakera oraz materiały graficzne i dźwiękowe.

PC	GBA	GBC	XBox	PSX	PL

The Watchmaker

79,90 zł	Trecision/Manta	1 gracz

Min: Pentium Pentium II 266, 64 MB RAM
Zal: Pentium Pentium II 300, 64 MB RAM

Grafika	4	Dźwięk	3+	Frajda	3+

+ Łatwe sterowanie, wygodny interfejs, swoboda ruchów bohaterów, zmiana trybu pracy kamery

− Niezbyt logiczny scenariusz, średnio interesująca fabuła, wiele absurdalnych zdarzeń

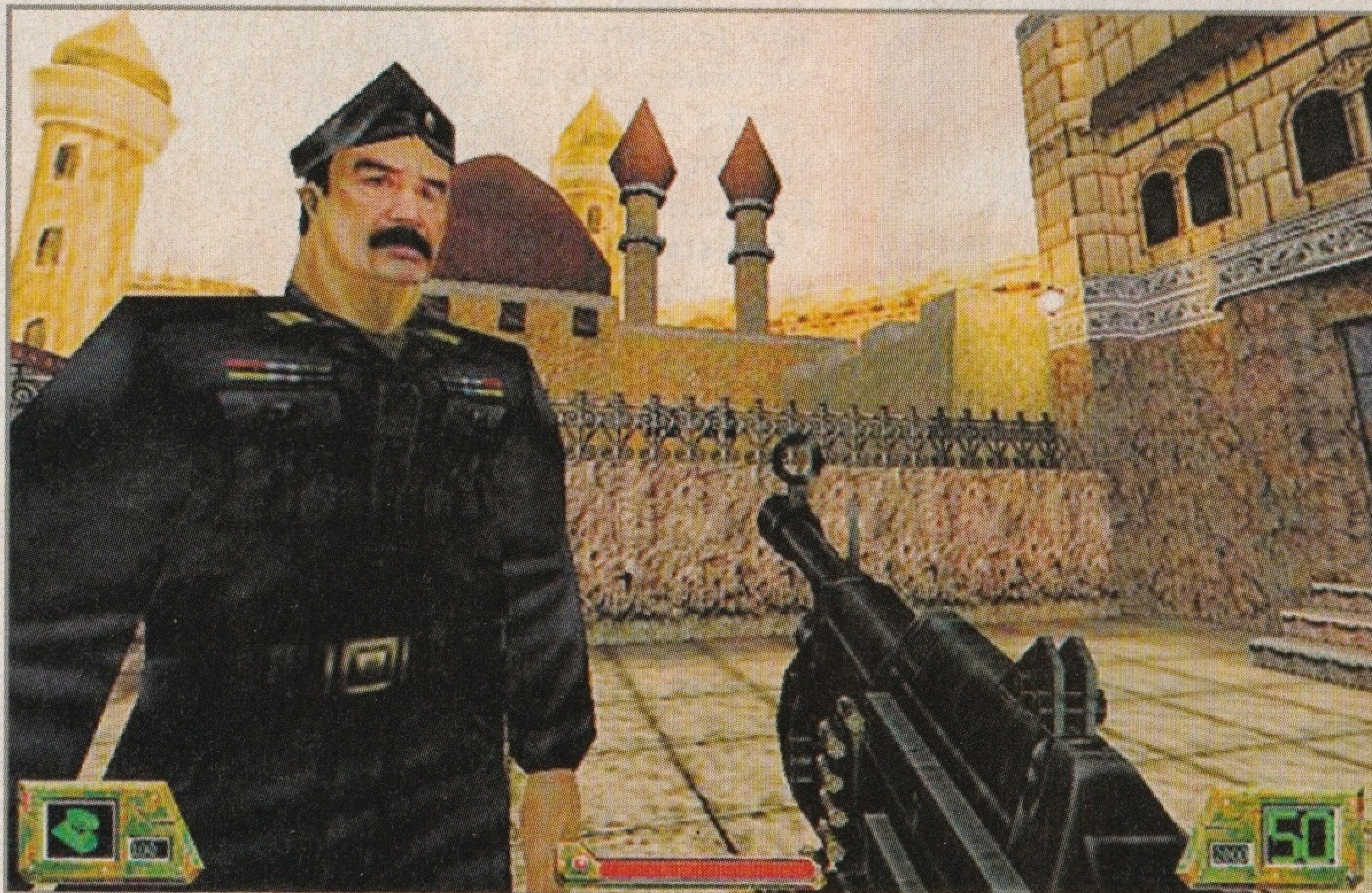
Dwoje detektywów otrzymuje misję uratowania świata, co polega głównie na snuciu się po wielkim zamczysku. Dla fanów gatunku **3+**

Tekst: Jacek „Randall" Piekara

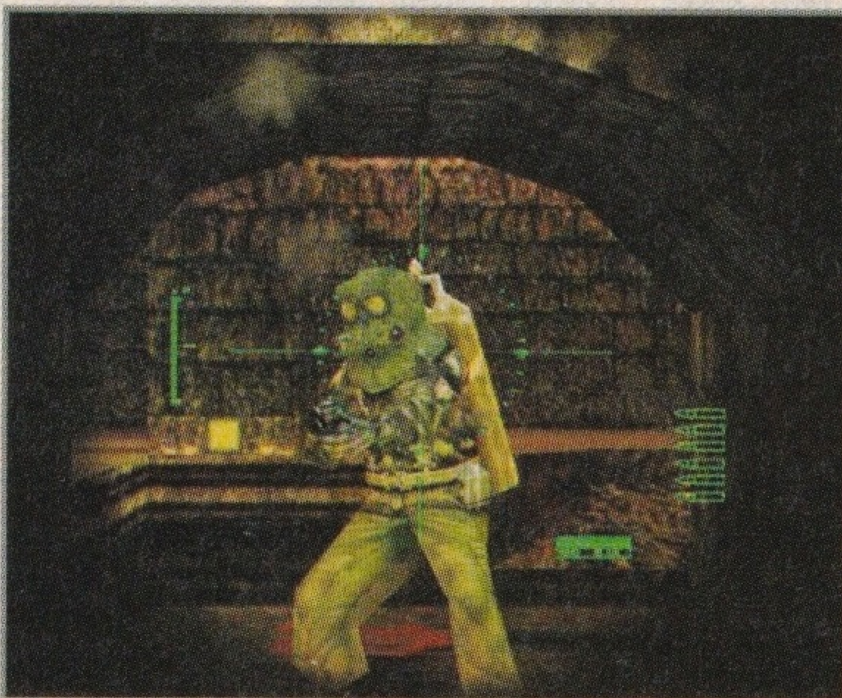
SOLDIER OF FORTUNE
SPECIAL EDITION

SOLDIER OF FORTUNE jest jak seks i alkohol. Bardzo atrakcyjny, ale absolutnie nie nadaje się dla dzieci

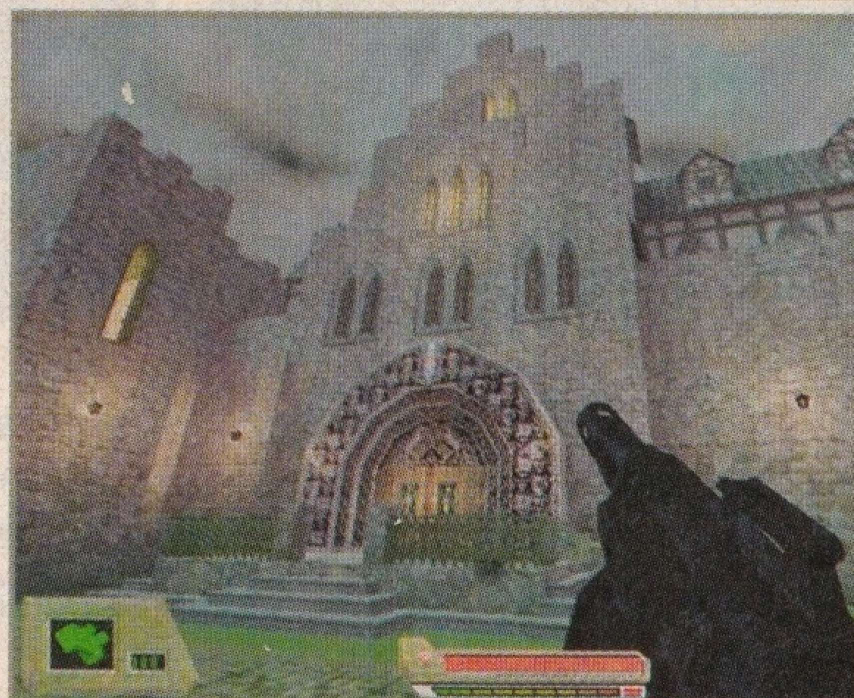
Wchodzisz do ponurych korytarzy metra. Zza rogu wypada facet ze spluwą w dłoni i zaczyna do ciebie strzelać. Uskakujesz i jednym strzałem w głowę odsyłasz go do lepszego świata. Ewentualnie celujesz w kolano, a kiedy zaczyna krzyczeć i skakać z bólu, wtedy wolno zbliżasz się w jego stronę. Idziesz dalej, pamiętając o tym, że należysz do „dobrych chłopców”. **Jesteś surową, ale sprawiedliwą, karzącą ręką prawa. Nie ma litości dla tych, którzy nie znają litości. Jesteś ich oskarżycielem, adwokatem i sędzią.** Wyrok, który wydajesz, zawsze brzmi: winien. Wymiar kary zawsze jest najwyższy. A ty jesteś najbieglejszym z katów. Terroryści i gangsterzy będą musieli uznać twoją wyższość. Niektórzy umrą w trakcie walki, z pistoletem lub karabinem w dłoni, innych wykończysz z zaskoczenia. Nie dasz im żadnych szans, bo nie zasłużyli na uczciwą walkę. **Cokolwiek nie zrobisz, pamiętaj, że służysz Dobru. A Dobro, aby bronić się przed Złem, musi być jeszcze bardziej brutalne i bezwzględne.** Na świecie nie ma miejsca dla mięczaków, a ty jesteś najtwardszym ze wszystkich twardzieli.



W SOLDIER OF FORTUNE podróżujesz po całym świecie. Od śnieżnych syberyjskich pól aż po arabskie pustynie. Odwiedzisz również Kosowo i wykończysz tam wielu łajdaków



Przeciwnicy są nieźle wyposażeni i mogą cię zaatakować np. miotaczami ognia



Kto kryje się w tym pięknym, gotyckim zamczysku? Sprawdzimy i zniszczymy!

W trakcie walk z bandytami i terrorystami trafisz do przeróżnych miejsc. Zmierzysz się z wrogami w ponurych labiryntach metra i zlikwidujesz załogę pociągu pędzącego przez pustkowia. Wpadniesz w najgorętszy ogień walk w jednym z miast Kosowa, wylądujesz nawet na Syberii. W przerwie pomiędzy misjami będziesz miał szansę wybrać ekwipunek. **Musisz być dobrze przygotowany, aby nie liczyć tylko na wyposażenie, które zabierzesz zabitym wrogom.** Ale zawsze musisz uważać, aby nie ostrzelać spokojnych cywili, czy nie poranić zakładników. Oni są najważniejsi i oczekują twojej pomocy. Pamiętaj, że jesteś po to, aby chronić słabszych i jeśli nie wywiążesz się z tego zadania, to misja zakończy się klęską.

SOLDIER OF FORTUNE to znakomity program. Co ważne, możesz korzystać z niego z pełną satysfakcją, nawet mając niewielkie doświadczenie z FPS-ami. Gra oferuje bowiem aż pięć poziomów trudności. Na najłatwiejszym zabawa jest wręcz banalnie prosta i można powiedzieć, że jesteś prawie nieśmiertelny. **Uwagę trzeba zwrócić na jeden aspekt programu. Jest on wręcz niewiarygodnie brutalny i na przykład w USA był sprzedawany tylko osobom powyżej 18 roku życia.** Dlatego absolutnie nie nadaje się na prezent dla dzieci, chociaż, niestety, powszechnie wiadomo, że w Polsce nikt nie przejmuje się tym, by strzec je przed nadmierną brutalnością, natomiast widok ładnej dziewczyny w bikini wywołuje lamenty. Taka to już idiotyczna polska moralność.



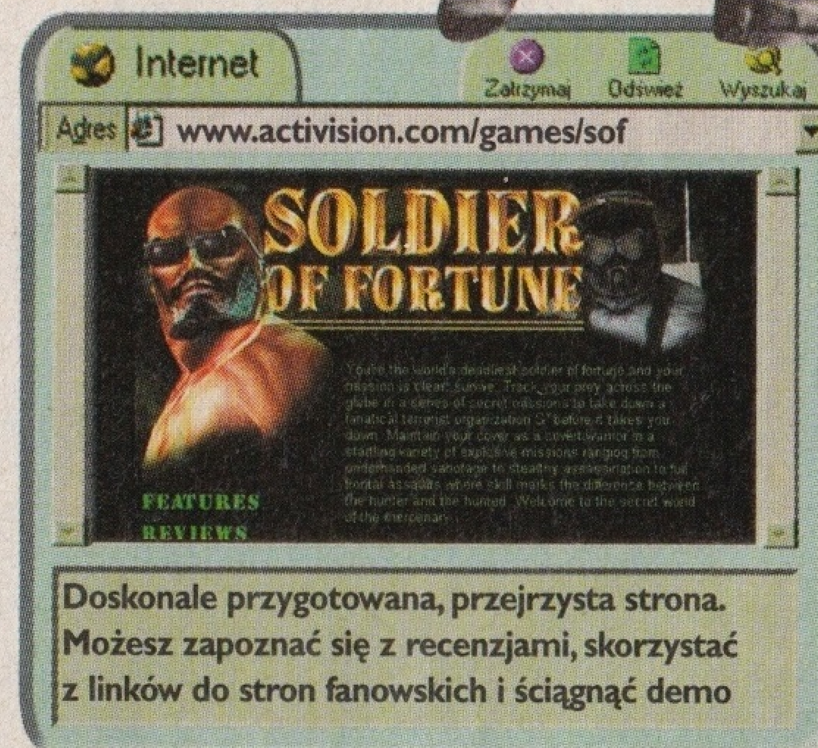
Specjalna edycja SOLDIER OF FORTUNE niestety nie wprowadza wiele nowego. Nie jest to nic w rodzaju rozszerzenia, ale po prostu nieco udoskonalona wersja gry. **Znajdziesz tutaj pięć nowych map do wersji multiplayer, zwiastun SoF II oraz wywiad z Johnem Mullinem.** Jeżeli masz już wersję podstawową, to specjalne wydanie nie będzie ci do niczego potrzebne. Jeśli jednak jeszcze nie poznałeś przygód dzielnego członka sił specjalnych, to najwyższy czas naprawić ten duży błąd!

Pocisk z karabinu snajperskiego jest argumentem uniwersalnym

Kto to zrobił?

Raven Software

Słynie z przygotowywania programów perfekcyjnych pod względem grafiki. Tytuły takie jak Star Trek: Voyager, Jedi Knight II, czy Soldier of Fortune mówią same za siebie. Raven pracuje w tej chwili nad kontynuacją SoF, której zapowiedź przedstawimy za 2 tygodnie.



Doskonale przygotowana, przejrzysta strona. Możesz zapoznać się z recenzjami, skorzystać z linków do stron fanowskich i ściągnąć demo

PC | GBA | GBC | XBox | PSX | A

Soldier of Fortune Platinum Edition

69 zł | Activision /LEM | 1-multi

Min: Pentium II 266, 64 MB RAM
Zal: Pentium III, 128 MB RAM

Grafika 5+ | Dźwięk 4+ | Frajda 6-

(+) Dynamiczna akcja, rewelacyjnie poprowadzone walki, ogromny realizm rozgrywki

(–) Brak interakcji z otoczeniem, „platynowa edycja” nie oferuje nic w trybie single player

Platynowa edycja jest całkowicie zbędna komuś, kto ma już „zwykłą” wersję SoF. Ale jeśli nie znasz tej gry, to jest to zakup obowiązkowy!!!

6-

Tekst: Jacek „Randall” Piekara

MAX PAYNE

WERSJA POLSKA

Świst kul odbijających się od ścian, smród prochu i krzyki rannych – to nieomylne oznaki obecności Maxa Payne'a

Chyba nad żadną grą akcji nie rozpływano się w zachwytach tak, jak nad MAX PAYNE. Redakcja CLICK! nie była tu wyjątkiem – w recenzji z numeru 19/2001 towarzysz Anzelmo von Dirt wyjaśnił, dlaczego, jego zdaniem, jest to gra wybijająca się z tłumu. Jeżeli jest jeszcze w Polsce ktoś, kto nie słyszał o tym tytule, przytoczę w skrócie kilka jego podstawowych zalet.

KABOOM – a była to taka ładna łazienka...

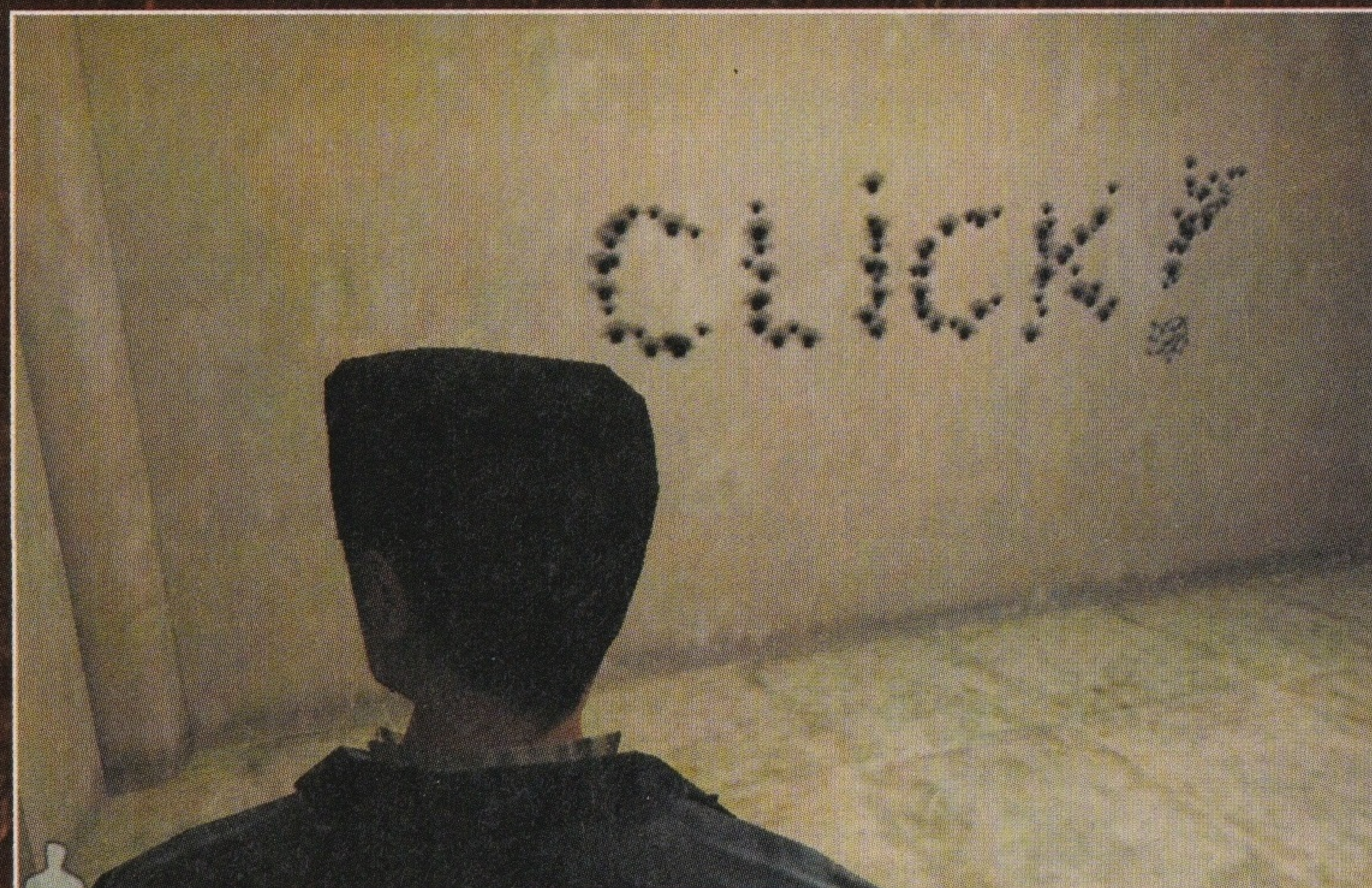
Przede wszystkim, oklaski należą się twórcom za wspaniałą oprawę graficzną, przy czym chodzi tu głównie o możliwości silnika gry. Każda kula wystrzelona w ścianę pozostawia ślad, każda łuska po upadnięciu na ziemię leży sobie grzecznie i nie znika po chwili, jak to się zdarzało w innych grach (czasem znikały też zwłoki zastrzelonych przeciwników, co już było zdecydowanie irytujące). Znakomicie zrobione wybuchy i inne efekty powodują, że MAX PAYNE staje się ucztą dla oczu. **Dołóż do tego znakomicie prowadzoną i ciekawą fabułę, niesamowity mroczny klimat i masz obraz całości.** Nie można też zapomnieć o nowatorskich rozwiązaniach zastosowanych w grze, z których najciekawszym jest wprowadzenie tzw. bullet time, czyli opcji pozwalającej na kilkanaście sekund zwolnić upływ czasu. Wszystko dzieje się wtedy powoli, tak jak w słynnych scenach z Matrixa, co znacznie ułatwia celowanie, lub, gdy zajdzie taka potrzeba, zrobienie uniku i zajęcie z góry upatrzonej pozycji (zwrot z terminologii wojskowej, czytaj „ucieczkę").

Zielony płyn w pojemnikach to narkotyk Valkiria

Ze względu na brutalne sceny i także słownictwo, MAX PAYNE jest jednak grą dla starszych graczy, należy na to zwrócić uwagę, planując prezenty na Gwiazdkę.

Ostatnio na półki sklepowe trafiła polska wersja językowa gry, przyjrzyj my się jej więc z bliska. Głos Maxa podkłada Radosław Pazura. **Jeżeli z początku mieliśmy pewne obawy co do tego wyboru, rozwiały się one bardzo szybko – głos Maxa brzmi dokładnie tak, jak powinien.** Jest to głos człowieka zmęczonego życiem, przybitego wydarzeniami z przeszłości, głos człowieka niemającego nic do stracenia, a przede wszystkim bardzo, ale to bardzo wkurzonego. Niestety, Max nie przemawia zbyt często (głównie podczas przerywników w formie komiksu), gdyż większość czasu spędza na równomiernym dystrybuowaniu ołowiu wśród napotkanych ssaków naczelnych. Również pozostali lektorzy nie nawalili i klimat znany z oryginalnej wersji językowej pozostał nienaruszony. Nie da się jednak ukryć, że niektóre rzeczy po prostu lepiej brzmią po angielsku i nawet najgenialniejsi lektorzy nie pomogą.

MAX PAYNE w wersji polskiej jest więc niezwykle interesującą propozycją, szczególnie biorąc pod uwagę cenę.



Po każdej kuli zostaje dziura w ścianie. Daje to niespotykane dotąd możliwości dewastowania otoczenia – można, na przykład, „wystrzelać" napis „Tu byłem"



Na oficjalnej stronie poświęconej grze znajdziesz trochę materiałów z nią związanych (między innymi screeny). Jest też kilka filmów

PC | GBC | PC | PSX | PS2 | PL

Max Payne

99 zł	God Games / Play It!	1 gracz

Min: Pentium 450, 96 MB RAM, akcelerator 3D
Zal: Pentium 700, 128 MB RAM, akcelerator 3D

Grafika	Dźwięk	Frajda
5+	5-	6-

+ Rewelacyjna grafika i fizyka, niesamowity klimat, kilka bardzo nowatorskich rozwiązań

− Bardzo brutalne treści, niestosowne dla młodych graczy, spore wymagania sprzętowe

Bez dwóch zdań najlepsza gra akcji sezonu. Znakomita oprawa graficzna i muzyczna, bardzo dynamiczna rozgrywka 6-

WERSJA POLSKA
Głosy w MAX PAYNE PL zostały dobrane z należytą starannością. Kawał dobrej roboty! 6-



Na godzinie dwunastej drzwi do bankowego skarbca. Hmm, mam granaty, koktajle Mołotowa i kilka detonatorów... Chociaż nie, tym razem będę grzeczny i otworzę je metodą klasyczną


A oto i Max, podejrzanie zadowolony z siebie. Zapewne wynika to z faktu spacyfikowania paru setek złych ludzi

Tekst: Piotr „Frogger" Moskal

twisted metal: BLACK™

Jedna z najsłynniejszych serii brutalnych „wyścigów" samochodowych powraca! I to w jakim stylu!

Niektóre bronie mogą zadziwić nawet największych specjalistów od tego typu gier!

Seria gier TWISTED METAL to jedne z najpopularniejszych tytułów na konsolę PLAYSTATION. Druga część gry, wydana jakiś czas temu, została okrzyknięta bezapelacyjnie najlepszą z serii i pomimo ukazania się kolejnych dwóch, do których przydzielono inny zespół, nadal nią pozostała. Delikatnie mówiąc, TWISTED METAL 3 i 4 uznano za totalną klapę i profanację serii! Dopiero niedawno, po fuzji poprzedniego zespołu autorów serii z nowymi ludźmi przydzielonymi przez SCEE, udało się zrobić grę, która przebiła pozostałe tytuły, zostawiając zgliszcza i tytułową pogiętą blachę. Niektórzy okrzyknęli TWISTED METAL: BLACK jedną z najlepszych gier obecnie dostępnych na PS2!

Na początku trzeba wspomnieć, że tytuł nie jest przeznaczony dla najmłodszych. Sceny przemocy i bardzo wymowna oprawa graficzna mogą nie spodobać się spokojnym graczom. Dodatkowo, sam klimat okraszony solidną dawką krwi i nad wyraz czarnego humoru może spowodować u nich lekkie poczucie niesmaku. Ostrzegamy, że gra jest mroczna i kompletnie chora, ale niektórym się to jednak może spodobać i dla nich właśnie przeznaczony jest ten tytuł.

Fabuła, jak na grę o walkach samochodowych, jest błaha. **Calypso, Wielki Szef Podziemia, powołał najbardziej zwariowanych ludzi ze szpitali psychiatrycznych, aby dokończyć turniej Twisted Metal – ot, tak dla zabawy i satysfakcji z patrzenia na gniotącą się karoserię.** Obiecał im w zamian to, czego tylko zapragną. Jedni zażądali pomocy przy zemście, inni odkupienia. Calypso spełni wszelkie potrzeby, ale tylko zwycięzców! Na początku gry dostępnych jest dziesięć postaci, w których możesz znaleźć swoich faworytów z poprzednich części, takich jak: Sweet Tooth, Axela, Shadow, Spectre czy Mr. Grimma, a wraz z zaliczaniem kolejnych poziomów dochodzi kolejna piątka nowych, żądnych krwi kierowców do wyboru.

Zostajesz rzucony w wir wydarzeń, na arenę, z pozostałymi uczestnikami meczu na śmierć i życie, których z reguły jest nie więcej niż ośmiu. Po wyeliminowaniu wszystkich przechodzisz na kolejny etap, a niekiedy masz wybór między dwoma, tym samym obierając alternatywną drogę do ukończenia gry. Oczyszczenie planszy z wrogów wymaga od ciebie umiejętności sprawnego sterowania pojazdem, a na

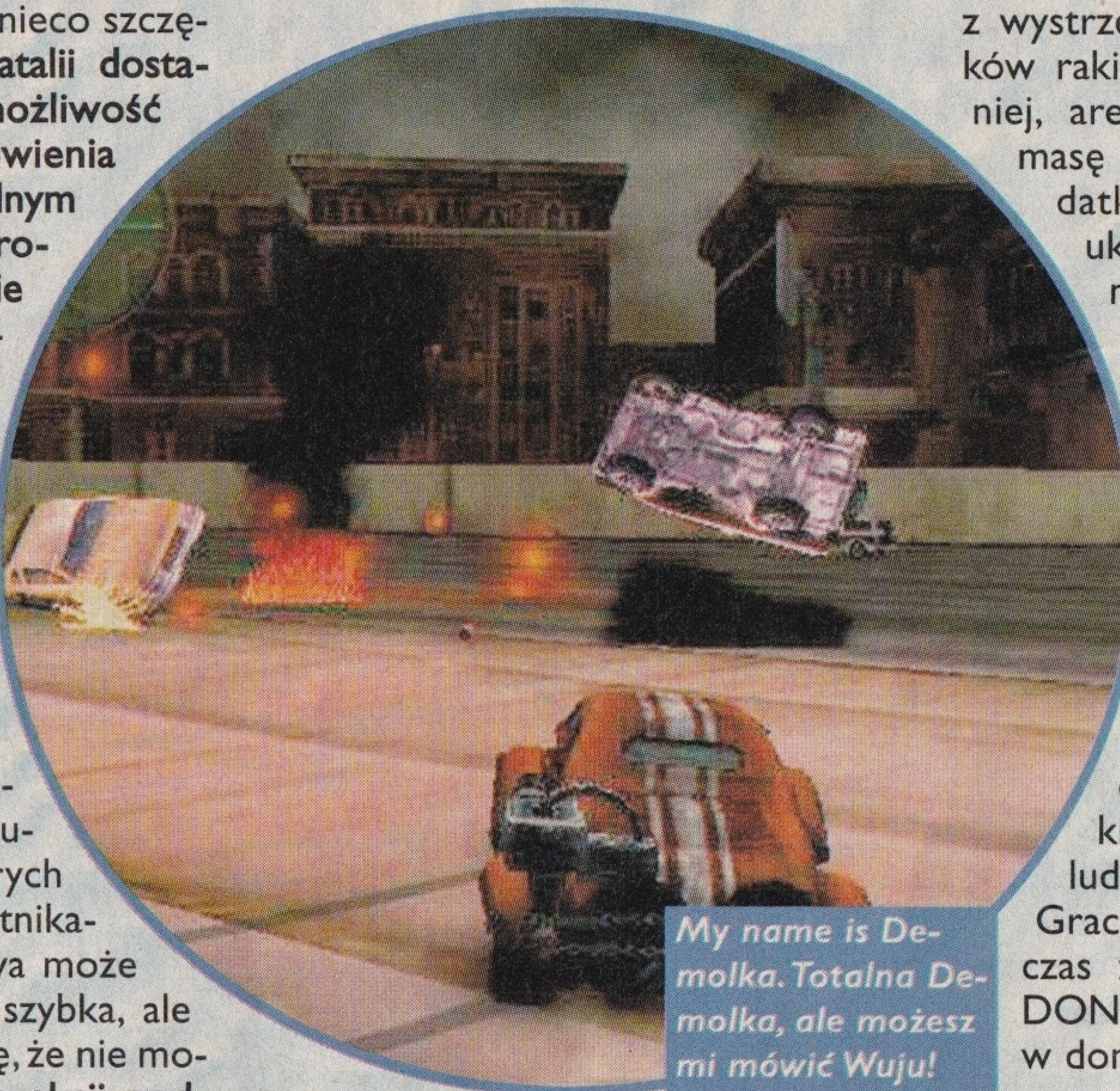
Ten clown po lewej to wizytówka gry. Trzeba przyznać, że ma on dość specyficzne poczucie humoru!



Zasada trzykrotnego Z: Znaleźć, Zniszczyć, Zapomnieć. Czyż to nie wyśmienite hasło reklamowe tej gry? Te trzy słowa mówią po prostu same za siebie!



większych arenach też nieco szczęścia. **Podczas jednej batalii dostajesz dwa życia i możliwość dwukrotnego odnowienia energii, co przy rozsądnym korzystaniu z tych dobrodziejstw daje w sumie do czterech żyć!** Odpowiednie gospodarowanie zasobami amunicji i energii pojazdu to niezła zabawa, sprawiająca, że nie będziesz się mógł oderwać od konsoli!



My name is Demolka. Totalna Demolka, ale możesz mi mówić Wuju!

Esencją rozgrywki jest walka. Nie grafika, nie dźwięk, tylko właśnie walka pełna wybuchów, strzelania i ostrych starć pomiędzy uczestnikami. Na początku zabawa może wydać się nieco zbyt szybka, ale już po chwili okazuje się, że nie mogłaby być inna! **Tempo akcji podkręcono chyba głównie po to, by podnieść stopień trudności.** Szybka jazda, połączona ze strzelaniem i dziesiątkami wrogów nastawionych na wyrządzenie ci krzywdy, przyprawi wielu graczy o obłęd i żądzę jak najszybszego naciskania spustu. Wysoka inteligencja przeciwników doprawia całą rozgrywkę tak, że staje się ona odpowiednio skomplikowana i stanowi spore wyzwanie dla ambitnych.

Wizualnie TWISTED METAL: BLACK okazuje się jedną z najładniejszych gier na PLAYSTATION 2. Wszystko, zaczynając od ekranu wyboru bohatera czy ładowania się planszy, po wygląd areny, stoi na najwyższym poziomie. Modele samochodów wyposażone są w sporą ilość detali okraszonych takimi smaczkami, jak wysuwające się z odpowiednich części nadwozia bronie, czy dynamiczny model uszkodzeń sprawiający, że mocno poobijane samochody wyglądają jak zmasakrowane konserwy! Efektowne zderzenia, które w połączeniu z wyjątkową szybkością akcji potrafią wyrzucić gracza z fotela, to jeden z najlepszych elementów tej zabawy!

Miłym zaskoczeniem okazują się ogromnych rozmiarów areny, na których rozgrywają się mecze. Gra obfituje w indywidualne pościgi za ofiarą, przypadkowe zderzenia z nadjeżdżającymi zewsząd pojazdami i spotkania z wystrzelonymi przez przeciwników rakietami. Aby było przyjemniej, areny wyposażono w całą masę bonusów, takich jak dodatkowe rakiety, amunicja, układ chłodzenia karabinu maszynowego czy energia, dzięki której dłużej utrzymasz się na... kołach. **Poziomy są tak obszerne, że nie sposób od razu odkryć wszystkiego, co oferuje dana mapa.**

Gra, mimo że jest do przesady zwariowana i może wypaczyć niejeden młody umysł, oferuje dawkę wspaniałej rozrywki, przede wszystkim dla ludzi o mocnych nerwach! Gracze odprężający się podczas zabawy w CARMAGEDDON poczują się jak u siebie w domu!

Kto to zrobił?

Incognito Studios

Zespół odpowiedzialny za dwie pierwsze części serii TWISTED METAL, z czego druga z nich była, do dziś, najlepszą z nich wszystkich. Odsunięci od prac nad trzecią i czwartą częścią, powracają triumfalnie, kopiąc wszystko, co do tej pory powstało w dziedzinie samochodowych mordobić. Swego czasu firma wyprodukowała jeszcze TWISTED METAL: SMALL BRAWL, odmianę gry przeznaczoną dla młodszych graczy. Zniecierpliwieni czekamy na kolejne tytuły!



Dość radykalny sposób na opuszczanie pojazdu. Twojego nowego pasażera znajomi nazywają pieszczotliwie Kamikaze i chyba lubi on swoją pracę



Areny, na których toczą się krwawe batalie wypełnione dźwiękami wystrzelonych rakiet, wybuchów i giętej karoserii to prawdziwy majstersztyk!



Temu panu na zdjęciu jest smutno, bo oficjalna strona producenta **TWISTED METAL** ruszy dopiero za jakiś czas. Nie możemy się doczekać!

PC | GBA | GBC | XBox | **PS2** | A

Twisted Metal: Black

229 zł | Incognito Studios / SONY | 1-4 graczy

Memory Card, DualShock 2, Multi Tap

Grafika 5 | Dźwięk 5- | Frajda 4+

+ Wspaniała rozrywka dla starszych graczy. Mroczny i chory do szpiku kości klimat

− Wyłącznie dla starszych graczy. Dla niektórych może okazać się zbyt szybka i trudna

TWISTED METAL: BLACK jest zdecydowanie najlepszą częścią z serii i krokiem we właściwą stronę! Godna polecenia! **5-**

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

Championship MANAGER SEASON 01/02

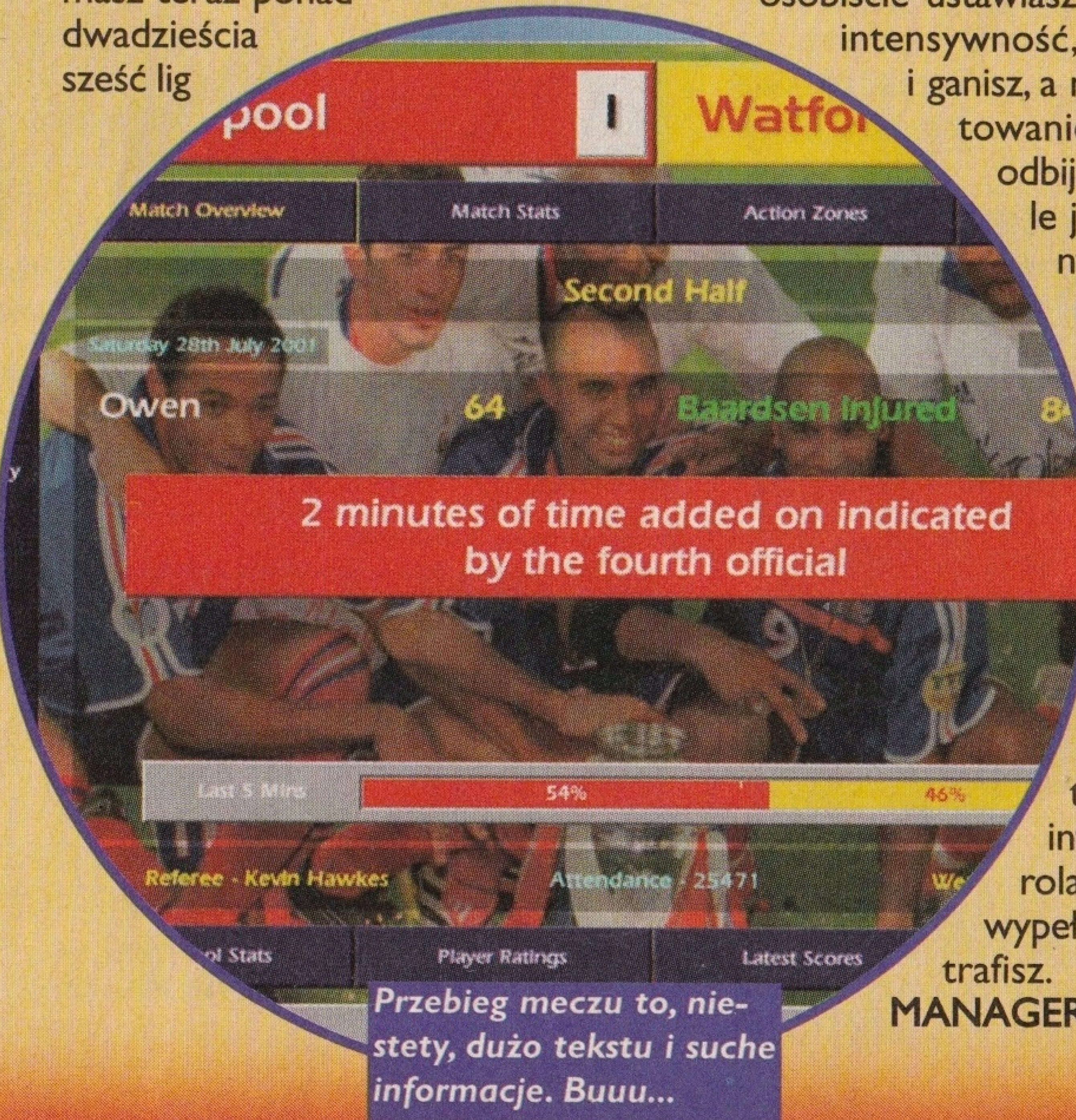
Masz może ochotę własnoręcznie doprowadzić Polską kadrę do Mistrzostw Świata i wygrać puchar? Zapraszamy, nadarza się ku temu wyśmienita okazja!

Prawdziwy fan menadżerów piłkarskich z pewnością rozpozna ten tytuł bez większego problemu i nie będzie potrzebował żadnych rekomendacji nakłaniających go do zakupu najnowszej edycji CHAMPIONSHIP MANAGERA. Nawet, gdyby cały tekst był pełen negatywnych wypowiedzi, a końcowa ocena byłaby skrajnie niska, to i tak nie zraziłoby to prawdziwego miłośnika tej serii. Na całe szczęście, tekst nie ma na celu zmieszania z błotem CHAMPIONSHIP MANAGERA SEASON 01/02, a ocena końcowa będzie odpowiednio wysoka. **Sama gra jest klasą samą w sobie, a pojawienie się kolejnej edycji to nic innego, jak tylko potwierdzenie tej tezy i ugruntowanie już i tak mocnej pozycji na rynku.** Niektórych może zdziwić nieco fakt, że w erze akceleratorów 3D gra pozbawiona jakiejkolwiek animacji może wciągnąć na dłużej niż jeden wieczór, ale CM właśnie taki jest i za to chwała go zwolennicy, którzy na zabawie spędzili spory kawałek swojego życia. Ten produkt to już nie zwykła gra, od jakiegoś czasu stał się niemal sposobem na życie, a pojawiające się jak grzyby po deszczu strony internetowe, te oficjalne jak i zwykłe fankluby, tworzą odrębną społeczność. Powstają nawet opowiadania nt. przebiegu całego sezonu lub kariery trenerskiej!

Wiadomości ze świata obejmują również ligę polską. Tam też jest ciekawie!

Nowa edycja CM przynosi kilka poważnych zmian, jak i standardowy pakiet uaktualnionych baz danych o graczach, trenerach, klubach i reprezentacjach krajowych. Do wyboru masz teraz ponad dwadzieścia sześć lig z całego świata, w tym również z Polski. **Zmodyfikowano obowiązujące od sezonu 01/02 reguły transferów zawodników i zasady samej gry.** Wcielając się w rolę menadżera klubu piłkarskiego, będziesz odpowiedzialny za jego kondycję finansową, transfery, indywidualny stan każdego z zawodników, jak i za wyniki meczy! To właśnie w stronę pełnej integracji z klubem i każdym z piłkarzy z osobna dąży seria CM. Ty osobiście ustawiasz tryb treningu i jego intensywność, ty ich chwalisz i ganisz, a nieodpowiednie traktowanie członka drużyny odbija się zarówno na morale jego jak i całej drużyny. Dodatkowy wpływ na postawę twoich podopiecznych mają również media, które nie zawsze powinny się dowiadywać o wszystkim, co dzieje się w twoim klubie. Odpowiednie manipulowanie prasą i podawanie tylko przydatnych informacji to kolejna rola, którą powinieneś wypełnić najlepiej, jak potrafisz. CHAMPIONSHIP MANAGER potrafi poważnie **wciągnąć i uzależnić.** Dzięki szczegółowym informacjom o ponad stu tysiącach zawodników, trenerach czy menadżerach gra nabiera prawdziwych rumieńców i nie pozwala oderwać się od monitora, dopóki wszelkie kombinacje dotyczące transferu czy wypożyczenia zawodnika na podstawie opisujących go statystyk nie zostaną dokładnie przeanalizowane.

Czyżby triumfalny powrót gier „tekstowych"?



Przebieg meczu to, niestety, dużo tekstu i suche informacje. Buuu...

Jeżeli dodać do tego dostęp do wszystkich istniejących światowych turniejów i możliwość trenowania reprezentacji młodzieżowych, da to niewyobrażalną liczbę kombinacji możliwych wariantów przebiegu kariery i godzin zabawy, przy której wszelkie gry RPG po prostu nie mają żadnych szans!

Od produktu odstrasza tylko wyjątkowo wysoka cena. Cóż, widocznie dystrybutorowi nie do końca zależy na nabywcach albo wie, że i tak kupią swój ulubiony tytuł!



Strona wyposażona w gigantyczną dawkę informacji. Prawdziwa baza danych dla wszystkich fanów CM na całym świecie i nie tylko!

Kto to zrobił?

Sport Interactive Games

Jest to oddział firmy EIDOS, zajmujący się grami sportowymi. Na swoim koncie ma wyłącznie gry z serii CHAMPIONSHIP MANAGER, których jest teraz łącznie dziesięć. Pierwsze tytuły (1992 r.) powstawały nawet na Amigę i Atari ST!

PC	GBA	GBC	XBox	PSX	A

Championship Manager Season 01/02

139 zł | SI Games / IM Group | 1 graczy

Min: Pentium 200, 32 MB RAM, 200 MB HD
Zal: Pentium II 266, 32 MB RAM, 200 MB HD

Grafika 4+ | Dźwięk 2 | Frajda 5+

(+) Zaktualizowane bazy danych, nowe zasady rozgrywek, solidna dawka lig światowych

(−) Miejscowy brak muzyki, bardzo skąpa oprawa dźwiękowa, szczątkowa grafika

Najnowsza część CHAMPIONSHIP MANAGER to kolejny krok naprzód! Fani serii nie powinni przejść obok tej gry obojętnie 5-

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

WERSJA POLSKA

Pięciu strasznych przeciwników czeka tylko, żeby cię zniszczyć. Walka o Tron Bhaala właśnie się rozpoczęła...

Baldur's Gate II
Throne of Bhaal

Kiedy w zwykłej grze wybierasz poziom trudności, to z reguły łatwy poziom bywa łatwy, średni jest średni itd. Doświadczeni gracze wiedzą, że w słynnym przeboju BALDUR'S GATE bywa inaczej. Przygotuj się na to, że TRON BHAALA ma w rzeczywistości poziomy: „trudny", „bardzo trudny", „ekstremalnie trudny" czy „niewykonalny". No, ale w końcu do odważnych świat należy.

TRON BHAALA instaluje się tylko wtedy, gdy masz na swoim dysku BALDUR'S GATE II. Jest rozszerzeniem mapy świata z drugiej części gry. Ale jeśli jest to twoje pierwsze spotkanie z WROTAMI BALDURA, to niczym się nie martw. TRON BHAALA to równocześnie odrębny zbiór przygód i nie musisz nic o nich wiedzieć z poprzednich części.



Przenieś swoją postać z Cieni Amn, lub stwórz ją na nowo

Tworząc postać i kompletując drużynę, przede wszystkim pamiętaj, że bez dobrego złodzieja daleko nie zajdziesz. Będzie pełno pułapek i zamków do otwierania. Niezbędni okażą się także magowie i kapłani. Jeśli twoja postać jest nowa, a nie importowana z poprzedniej części, to unikaj tworzenia trójklasowca, bo będzie awansował zbyt wolno w porównaniu z resztą drużyny. Główna postać, podobnie jak inni w twojej ekipie, będzie już rozwinięta na początku rozgrywki. Magiczne przedmioty, które zdobędziesz później, przewyższą wszystko, co widziałeś do tej pory. Również wrogowie będą odpowiednio potężni. Prawie każda walka wymagać będzie solidnego przygotowania. Spodziewaj się istnej masakry.

Przejdź teraz do świata gry, która oszołomi cię pięknem lokacji i.... poziomem trudności. Dobrej zabawy!

GŁOWY BOGÓW

Twoja postać jest na razie samotna. Posłuchaj, co mają ci do powiedzenia głowy bogów. Wiesz tylko tyle, że po świecie grasują całe tłumy innych dzieci Bhaala, a pięcioro z nich szerzy śmierć i zniszczenie na czele własnych armii. Zaraz widać, że trzeba im będzie przetrzepać skórę. I to nie tylko tym potężnym. Pierwsza walka, jaką stoczysz, będzie właśnie przeciwko jednej z twoich siostrzyczek imieniem Illasera. Jeden na jednego, bo jeszcze nie masz drużyny. Na szczęście Illasera też nikogo nie ma. Jak zdobyć przyjaciół – dowiesz się w kolejnym miejscu, do którego zaniesie cię los. Natkniesz się również na bardzo miłą boginię imieniem Solar. Jest to kluczowa postać, więc zawsze słuchaj jej uważnie.


Oto głowa boga, z którą przyjdzie ci pogadać na samym początku

SFERA KIESZENIOWA

Jest to lokacja, którą będziesz stale mieć „przy sobie" jako specjalną zdolność. Będziesz mógł się tu przenieść w dowolnej chwili (ale nie w trakcie walki) i odpocząć. Najpierw porozmawiaj z Duchami przeznaczenia, które pomogą ci stworzyć drużynę. Zaoferują ci wybór bohaterów, których już znasz z poprzednich części. Niestety, na liście brakuje Minsca. Za to masz okazję zaprzyjaźnić się ze swoim świętej pamięci bratem Sarevokiem, a nawet wskrzesić go i przyłączyć do drużyny. Miej tylko na uwadze, że jego charakter jest chaotyczny i zły, co wywołuje konflikty wewnątrz drużyny, szczególnie jeśli są w niej osoby o dobrym usposobieniu. Zawsze możesz tu wrócić i kogoś wymienić. Na późniejszym etapie, w miarę awansowania postaci, przestanie się to opłacać. Wraz z drużyną oczyść boczną salę z kilku paskud, które się tam zagnieździły. Później zaprzyjaźnij się z Cespenarem, który płącze się po głównej sali. Będzie dla ciebie tworzył i ulepszał magiczne przedmioty. Nie zapominaj, że oprócz magicznych komponentów potrzebuje on również złota!

Po zabiciu Yaga Shury ponownie spotkasz się z Solar. Pozwoli ci ona poznać twoją przeszłość, przywie dla ciebie Goriona, Sarevoka-chłopca oraz twoją matkę. Następnie otworzy jedne z zamkniętych drzwi w sali sfery kieszeniowej.


Solar, twój najlepszy sprzymierzeniec

Podobny proceder będzie się powtarzał po zabiciu każdego z piątki głównych wrogów. Spotkasz tu swoje alternatywne wcielenie, własną niewinność, obecnego Pana Mordu i Pustoszyciela. Stąd też ostatecznie wiedzie droga do wielkiego finału.

SARADUSH

Miasto jest oblężone. Na zewnątrz stoi armia twojego brata – ognistego olbrzyma Yaga-Shury, który pluje do środka ogniem, więc na ulicach nie jest bezpiecznie. Jesteś jedyną osobą, która może wydostać się z miasta – przez Sferę kieszeniową. Od razu spotkasz Melissanę, która będzie ci pomagać. Wewnątrz miasta panuje zły generał Gromnir. Trzeba się go pozbyć, ale do zamku prowadzi jedyna droga – przez więzienie. Jest kilka sposobów, by się tam dostać. Najlepszy z nich to pomoc siostry Farielli ze Świątyni. Możesz również dać się namówić na „usługi" ladacznicy w północno-zachodniej części tawerny. Ladacznica okaże się wampirem i wraz z nią znajdziesz się w więzieniu. Tymczasem prowadź resztę drużyny zwykłą drogą – byle szybko!


Świątynia w Saradush jest przyjaznym miejscem. Tu możesz kupić zwoje przywrócenia

W Więzieniu siedzą głównie wampiry. Duch staruszka zazna spokoju i otworzy dla ciebie zamknięte pomieszczenie, gdy włożysz do jego grobu czaszkę i naszyjnik.

Z Więzienia dostaniesz się do podziemi Pałacu, a stamtąd na górę i do kanałów. Wszędzie spodziewaj się wrogów i pułapek. Na pierwszym piętrze Pałacu spotkasz złego maga z kompanią, a na drugim – samego Gromnira.

W mieście czekają cię jeszcze dwa zadania. Księgarz Łazarz stracił magiczną księgę. Ma ją Hectan (siedzi w Tawernie). Dowiesz się o tym od ulicznika. Prócz tego należy udowodnić, jakim łotrem jest Kiser i uwolnić od podejrzeń syna hrabiny.

PÓŁNOCNY LAS

Tutaj spotkasz tylko kupca, z którym można pohandlować, oraz wrogów do bicia: ogniste olbrzymy i wojsko Yaga-Shury, w tym mag oraz dwóch kapłanów. Nie jest to wiele, ale zawsze coś się dzieje.


W armii Yaga-Shury aż się roi od ognistych olbrzymów



TWIERDZA STRAŻNIKA

Tu zaczyna się zabawa. Masz wielopoziomową świątynię, w której trzeba naprawić magiczne pieczęcie. To zadanie zlecą ci Helmici stojący na szczycie budowli.

1 POZIOM To wielka biblioteka, archiwum. Przeszukaj wszystkie skrytki i regały. Kolejność działania: rozpalić ogień na kominku, otworzyć sarkofag kapłana, umieścić na ołtarzu księgę, dzwon i świecę. Rytuał: uderzyć w dzwon, uderzyć w dzwon, zapalić świecę, otworzyć księgę zgodnie z haftem na rękawie kapłana, uderzyć w dzwon. Pamiętaj, że odprawienie rytuału wiąże się z obudzeniem niewidzialnych statuetek. Niektóre z nich są potężnymi magami i to z nimi rozpraw się w pierwszej kolejności.

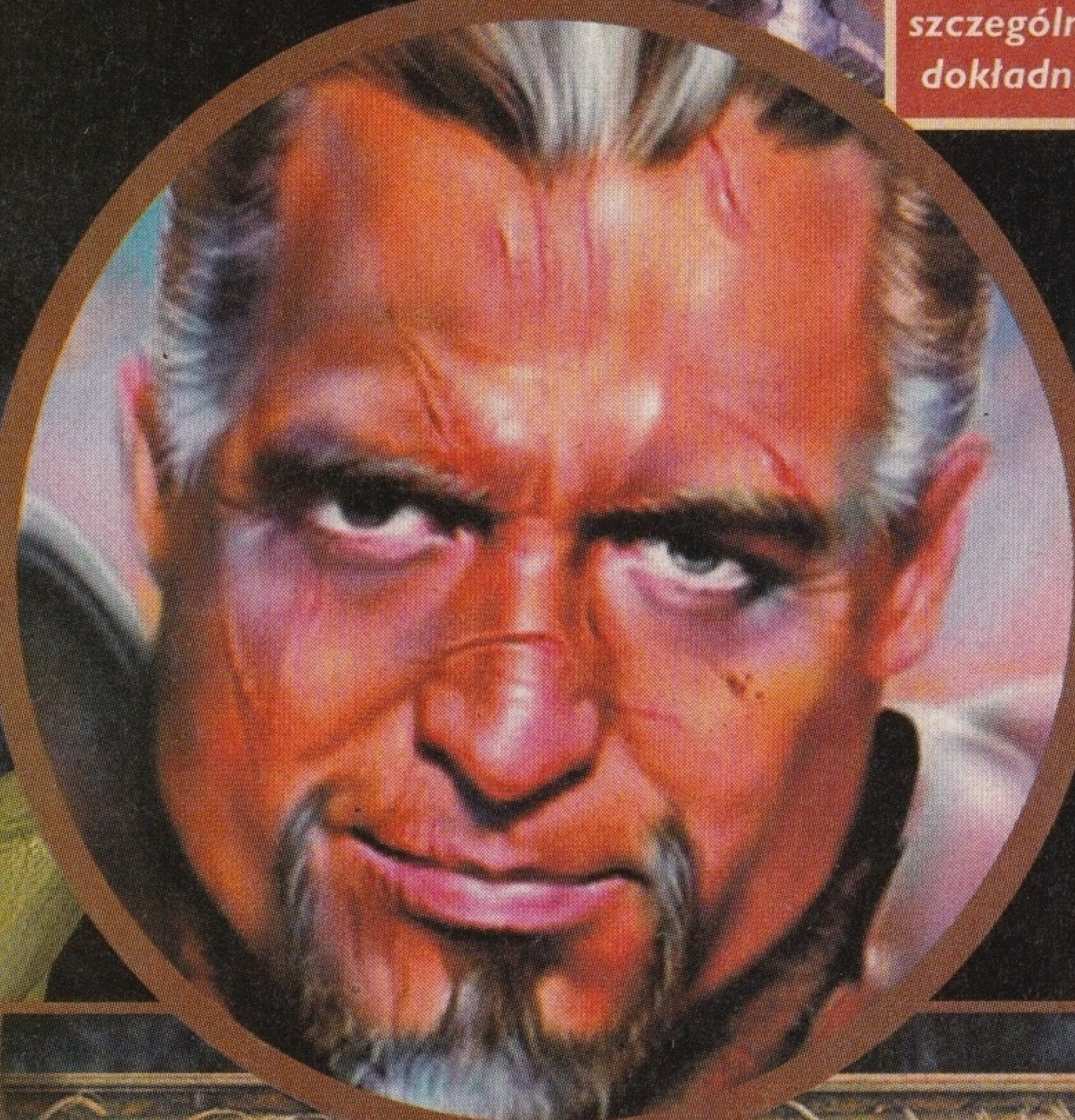

Helmici na szczycie Twierdzy Strażników otwierają wejście do pierwszego poziomu

2 POZIOM Lokacja składa się z głównej sali połączonej z czterema bibliotekami, z których prowadzą korytarze do laboratoriów czterech magów: ognia, lodu, powietrza i szlamu. Magowie na szczęście od dawna nie żyją. Kolejność działania: Pogadać z demonem w klatce, wybrać północne wejście, pokonać ogniste olbrzymy a udawszy się korytarzem w prawo, wysłuchać uważnie wskazówek chochlika, który w owym korytarzu lata. Wejść do laboratorium powietrza, uruchomić wentylator. (To, co grasuje w laboratoriach, to potwory, w których posiadaniu znajdują się potrzebne ci berła. Zbierz je.) Dokładnie spenetruj wszystkie biblioteki. Pootwieraj wszystkie przejścia między laboratorium powietrza a laboratorium szlamu. Później zrób przeciąg aż do laboratorium lodu. Wytłucz wszystko, co żyje. Otwórz laboratorium ognia i wywab kolejno żywiołaki do laboratorium lodu. Do olbrzyma spokojnie strzelaj z daleka. Daj demonowi berła, a potem go zabij, zgodnie ze wskazówkami spisanymi na znalezionych pergaminach. Teraz udaj się do Cespenara, bo masz już wiele rzeczy, z których można zrobić „świecuszka".


Niewidzialne statuy to potężni przeciwnicy, musisz być dobrze przygotowany do walki

3 POZIOM Labirynt pojedynczych sal połączonych losowo teleportującymi portalami. W pierwszej sali spotkasz Yakmana, ale pamiętaj, że to nie jest jego pokój. Wędruj cierpliwie, zabijając nieprzyjaciół, w końcu trafisz do wszystkich ważnych miejsc. Pocałuj sukkuba, wygraj z Asgarethem w karty, a potem go zabij; zniszcz Ka'rashura i jego kompanię, chociaż to strasznie trudna bitwa, a jego serce zanieś zleceniodawcy. Pamiętaj, że berło składa się z czterech części. Dwie mają wrogowie, trzecią otrzymasz w zamian za serce Ka'rashura, czwarta leży w pokoju Yakmana. Kiedy pozbierasz rzeczy leżące na podłodze w tym pokoju – będziesz już w domu. Dziennik poprowadzi cię na zewnątrz.


Archiwum spenetruj szczególnie dokładnie



4 POZIOM Maszyna Luma Szalonego. Pozabijaj wrogów i przeszukaj okolicę. Oprócz głównej sali są jeszcze dwa obozy zwalczających się nieprzyjaciół. W obozie południowym znajdziesz, między innymi, kryjówkę smoka. Nie musisz go zabijać. Potrzebujesz trzech buteleczek z kolorowym olejem oraz krzesiwa. Zapal pochodnie zgodnie z kolorami trójkątów umieszczonych na posadzce: niebieskim, fioletowym i czerwonym, oraz czerwonym, czerwonym i fioletowym olejem. Wówczas otworzą się drzwi, za którymi ukryto pobijak. Uderz sześć razy w szybę maszyny. Zanim użyjesz dziennika niefortunnego więźnia maszyny, wykorzystaj notatki Luma do poprawienia parametrów swojej postaci. Tylko nie wywołuj burzy!


Pierwszy smok, jakiego spotkasz. Jest dumny i nadęty, ale niegroźny



5 POZIOM Potrzebujesz kluczy do otwarcia komnaty uwięzionego. Aby zdobyć klucze serca, umysłu i ducha, odwiedź trzy sale. W sali z lewej strony wystarczy umieścić po kulce odpowiednich kolorów w naczyniach. Maszyna, prócz kulek, produkuje także potwory, ale niezbyt straszne. Z sali środkowej wejdź kolejno do trzech pomieszczeń W dwóch są wrogowie – w tym smok – a w trzeciej chochlik zada ci zagadki. Odpowiedź na pierwszą: siedmioro. Przy drugiej monety wybieraj w tej kolejności: dwie i trzy (odpowiadaj pierwszy). W sali z prawej strony będziesz sterować duchem wojownika. Nie pij wody z fontanny. Zwiedź wszystkie komnaty, pozbieraj przedmioty i pokonaj wrogów. Na końcu przejdź przez portal i w tej walce wykorzystaj różdżkę. Wówczas wojownik będzie wolny, a ty zyskasz klucz.

Pamiętaj, że po użyciu każdego z kluczy w głównej sali pojawią się wrogowie. Szczególnie strasznych przywołuje klucz z lewej strony.

Nie wykonuj polecenia „Helmitów". Zostałeś nabrany. Nie walcz z uwięzionym, bo nie da się go zabić. Wróć na szczyt świątyni, postąp z Odrenem i jego kompanią tak, jak sobie życzył uwięziony. Teraz rozmów się ze zjawą prawdziwego Rycerza Czuwania. Zgodnie z jej poleceniem odczytaj zwój przed zewnętrznym wejściem do komnaty uwięzionego. Odrenowi i tak już nie możesz pomóc, bo to on miał zapieczętować się wraz z uwięzionym, a nie ty.

Jeśli masz kłopoty z wejściem do jakiejś lokacji na głównej mapie, to po drodze zahacz o Twierdzę Strażnika. Żądana lokacja powinna się „otworzyć".



A cóż to za paskuda? Lepiej od razu zrób z nią porządek!



Jedną z prób, które musisz przejść, aby zdobyć klucz, jest zabicie smoka



Maszyna Luma Szalonego ma kilka różnych zastosowań

MASZERUJĄCE GÓRY

Na tym obszarze rządzi żywioł ognia. Natkniesz się na całe tłumy ognistych olbrzymów, salamander, trolli, żywiołaków i innych pokrak. Zetkniesz się też z dziwnym i śmiesznym stadem „kosmatych przyjaciół"; przestrasz ich tylko i przegoń. Jeśli masz trochę litości w duszy, to ich nie morduj!

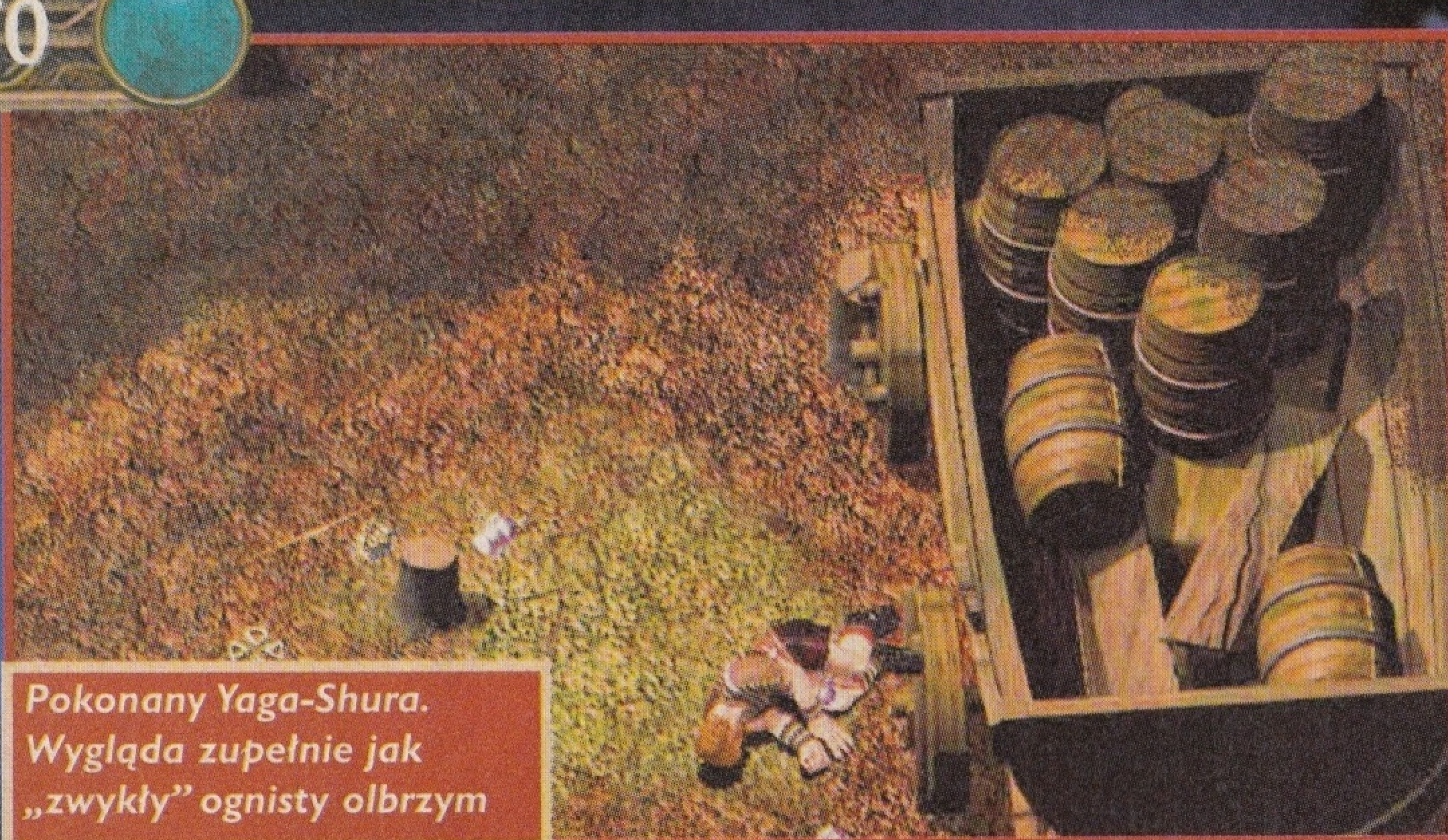
Najważniejsze jest spenetrowanie kryjówki Yaga-Shury. Wynieś stamtąd jego serce, dziennik i serce wiedźmy. W bocznych komnatach znajdziesz kamienie do otwarcia komnat zamkniętych, a w nich dalsze kamienie uruchamiające maszynę odpowiedzialną za otwarcie drzwi do kolejnej sali. Tam należy zabić szefa olbrzymów i zgasić ogień. Będziesz mieć też okazję do oswobodzenia niewolnicy Yaga-Shury. Niewolnica udzieli ci wielu pożytecznych informacji.



Podchodząc do skrytki umieszczonej w płynnej lawie, na pewno się poparzysz

OBÓZ ARMII OBLEGAJĄCEJ MIASTO

Najpierw czeka cię walka z połową armii Yaga-Shury (żołnierze i ogniste olbrzymy), a później z nim samym. Olbrzyma Yaga-Shurę zabija się na dwie raty. Kiedy będzie już na skraju śmierci, zregeneruje się i wezwie posiłki. Później pojawi się Melissana i zleci zabicie sprzymierzeńców pokonanego najeźdźcy. To Abazigal i Sendai. Dowiesz się także, gdzie szukać informacji o miejscu ich pobytu.


Pokonany Yaga-Shura. Wygląda zupełnie jak „zwykły" ognisty olbrzym

LAS MIRA ŚWIĄTYNIA



Jednopoziomowa plansza z pewną ilością upiorów i trupów. Najpierw spotkasz się z władcą upiorów podającym się za Goriona. Można go unicestwić czarami. Tu również znajdziesz Nyalee, wiedźmę, która ugasi żar serca Yaga-Shury. Niestety, później czeka cię walka z samą wiedźmą, która jest trochę niekonsekwentna. Teraz już możesz iść zabić wroga.


Taki barwny efekt wywołują twoje czary. Dzięki magii da się unicestwić Władcę Upiorów, który tu na ciebie czekał

OAZA

Jesteś poszukiwany listem gończym z rozkazu władców Tethyru. Tu przyjdzie ci stoczyć walkę z generałem Jamilem Tombelthenem i jego armią. Zresztą, amatorów nagrody za twoją głowę nie brakuje.


W oazie nie ma kupców, są tylko wrogie wojska

AMKETHRAN

Jest to uboga, pustynna wioska. Znajdziesz tu tawernę, świątynię i sklep księgarza, w którym pracuje także kowal ulepszający broń. Po kolei zorientujesz się w miejscowych stosunkach. Czeka cię przeprawa z przemytnikami. Prócz tego, za pięć tysięcy sztuk złota będziesz mieć szansę uratowania córki burmistrza przed egzekucją. Kupiec Marlow zawarł pakt z liszem. Należy przyprowadzić Marlowa do lisza, odzyskać duszę niewinnego dziewczęcia, a w końcu pokazać liszowi, gdzie raki zimują. W jaskini umarłych, gdzie urzęduje lisz, obróć tylko stół północny i południowy, bo tylko one usuwają pułapki w pomieszczeniu, a wszystkie sprowadzają wrogów.

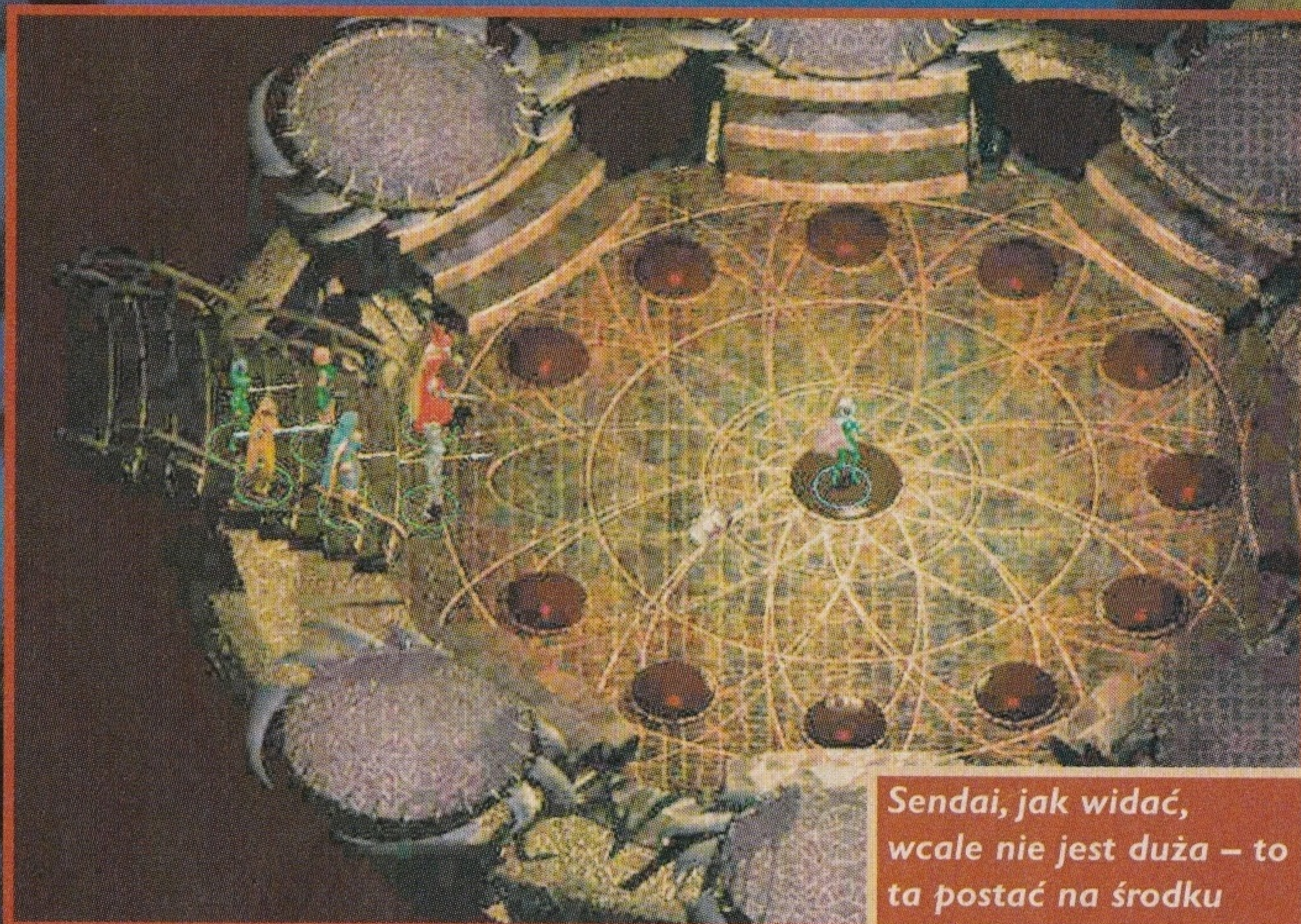
Baltazar, którego spotkasz u bram klasztoru, uzupełni twoją mapę o enklawy Sendai i Abazigala.

Po rozprawie z nimi wróć do Baltazara, aby z kolei policzyć się z nim samym. Wcześniej tego nie próbuj i zachowuj się pokojowo. Już przy wejściu do miejscowej świątyni zorientujesz się, że z Baltazarem coś jest nie w porządku. Obok domu Marlowa mieszka małżeństwo, które ma klucz do tajnego połączenia z klasztorem. Dowiesz się o tym od karczmarza.


Baltazar ma kilka słów do powiedzenia przed walką

ENKLAWA SENDAI

Tu będzie dużo walki, sporo pułapek, ale nie trzeba będzie myśleć. Żadnych urządzeń, żadnych zagadek. Na wschodzie poszukaj chatki drwala. Za jego radą udaj się na zachód i bez jego wiedzy na północ. Wróć i zdemaskuj oszusta, a następnie przeszukaj jego domek. Wówczas już na północy otworzy się przejście do kryjówki Sendai. Są to dość złożone podziemia, w których napotkasz głównie drowy. Na dzień dobry natkniesz się na mykonidy, umbrowe kolosy i pająki. Południowe tunele są właśnie królestwem pająków. Uwaga na liczne pułapki! W północnych tunelach czeka cię walka z armią Derro. Dalsza droga to walka z coraz trudniejszymi przeciwnikami, w tym z Łupieżcami Umysłu. Natkniesz się na Widza, znajomego z Cieni Amn. Znów warto wysłuchać jego oferty: przygotuj się dobrze i stocz walkę sam. Kiedy dotrzesz do samej Sendai – pamiętaj, że z nią przyjdzie ci się zmierzyć kilka razy. Jej postać pojawi się powielona w kilku punktach komnaty.



Sendai, jak widać, wcale nie jest duża – to ta postać na środku

KRYJÓWKA ABAGAZILA



Na początku spotkasz syna swojego wroga – smoka Draconisa. Dalsza droga wiedzie przez labirynt sal połączonych podwodnymi tunelami. Kiedy pokonasz jedyny możliwy do przepłynięcia tunel, pozabijaj salamandry i wejdź do sali, gdzie napełnisz butelkę płynem do oddychania pod wodą. Wszędzie spodziewaj się wrogów, głównie Kuo-Toa i gauthów.

Uwolniony przez ciebie mnich ofiaruje ci linę, dzięki której przedrzesz się przez najdłuższe tunele. Opowie też o smoku strzegącym przejścia do wewnętrznego sanktuarium. Niezbędny zwój otrzymasz od Yicantha Szalonego, gdy przyniesiesz mu żądaną gałkę oczną gautha. Do tego zadania wykorzystaj troje poszukiwaczy przygód, z których zdejmiesz klątwę zamiany w kamień. Ze smoczycą nie trzeba będzie walczyć. Wystarczy, że ją uwolnisz od zaklęcia i poprosisz o otwarcie drogi do sanktuarium. Teraz pozostaje ci jeszcze pokonanie Abagazila, który z czasem, będąc na skraju śmierci, przemieni się w smoka.



Laboratorium Yicantha Szalonego, tu przynieś oko gautha

SFERA OTCHŁANI – TRON BHAALA



Ostatnia lokacja i ostatnie zadanie. Spraw się dobrze, a nagroda cię nie ominie!

Jest to pojedyncza lokacja, podobna do zawieszonego w przestrzeni statku, na której twoim głównym zadaniem będzie pobicie Melissany. Walka odbędzie się kilkakrotnie. Musisz – pokonując lokalnych wrogów – odciąć przepływ w trzech sadzawkach zatrzymujących Melissanę w jej bezpiecznej sferze. Spodziewaj się upiorów, sukkubów, biesów, żywiołaków i jeszcze dziwniejszych stworzeń.

Na końcu znów pojawi się Solar. Zwycięstwo! Teraz pozostaje ci tylko dokonać ostatecznego wyboru; czy chcesz zostać zwykłym śmiertelnikiem, czy zachować skazę Bhaala i zamieszkać poza światem ludzi. Jaka będzie twoja decyzja?



Tekst: Malwina „Mal” Kalinowska

Koniec

MAX PAYNE

część 2

Od 26 lipca na całym świecie, a od 17 września także w Polsce święci triumfy jedna z najlepszych gier w historii. Jak napisali koledzy z amerykańskiego AVault: „Jeżeli gry akcji są religią, to MAX PAYNE jest Mesjaszem"

Po czterech latach wytężonych prac firma Remedy wydała wreszcie na świat MAX PAYNE. CLICK! nie pozostał oczywiście bezczynny i w ostatnich numerach zamieściliśmy recenzję gry oraz wprowadzający w jej arkana poradnik. Dziś, kiedy pierwsze emocje trochę opadły, przyjrzymy się dalszym losom tytułu. Co – z racji braku trybu multiplayer – może zdawać się dziwne, tak w prasie jak i w Sieci o grze wciąż jest głośno. Wszystko to za sprawą dołączanego do niej edytora poziomów, na tyle łatwego w obsłudze, że powstają kolejne, z reguły całkiem udane, modyfikacje oryginalnej rozgrywki, nowe poziomy, pakiety skór dla postaci (skiny) czy choćby zbiory nowych efektów dźwiękowych. Warto wspomnieć w tym miejscu, że od samego początku MAX PAYNE przygotowywany był z myślą o tym, żeby gracze mogli później swój ulubiony tytuł do woli zmieniać – tak instalowanie dodatków, jak ich późniejsze uruchamianie nie wymaga większej filozofii. Nowe pliki wystarczy skopiować do katalogu z grą i później wybrać pożądany dodatek z poziomu okna konfiguracji MAX PAYNE (to okienko, które pojawia się przed rozpoczęciem zabawy).

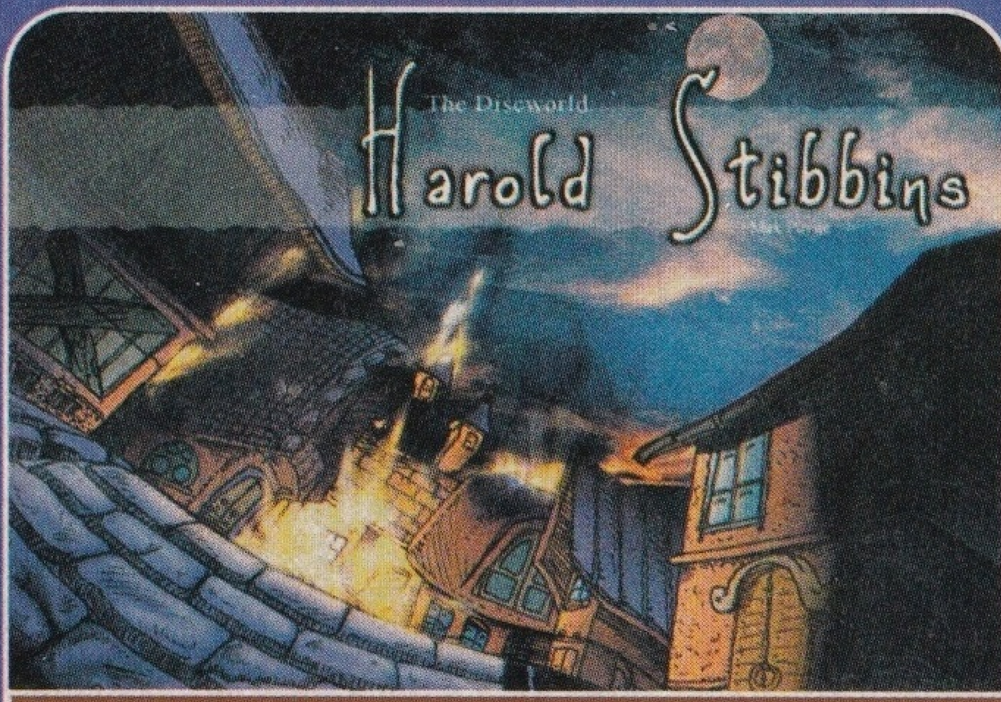
Wspomnieć także trzeba o dodatkowej płycie, która znajduje się w pudełku z legalną grą. Polscy gracze znajdą na niej rzeczony edytor, pakiet nowych tekstur oraz wersję demonstracyjną średnio udanego, lecz dzielnie promowanego SERIOUS SAM. Co ciekawe, pakietu tekstur nie otrzymali np. amerykańscy gracze, gdyż pod koniec lipca po prostu jeszcze go nie było.

Oczywiście, nie każdy jest urodzonym programistą, czasem zaś brakuje wiedzy teoretycznej i samozaparcia, dlatego nie ma co go namawiać, aby zrobił własny poziom do MAX PAYNE (tych kiepskich i tak jest już za dużo). Poza tym, zanim sam zdecydujesz się na modyfikowanie gry, spójrz może wpierw, jak okiełznali tę kwestię inni. Edytor gry umożliwia bardzo znaczne zmiany – od zwiększenia siły ognia broni do stworzenia całkowicie nowej gry, bazującej jedynie na silniku graficznym oryginału (tzw. total conversion). To ostatnie wymaga już mnóstwa czasu i niemałych umiejętności, dlatego jest to chyba zabawa zarezerwowana dla bardziej zaawansowanych użytkowników. W chwili, gdy piszę te słowa (a mija pierwszy dzień października), total conversions pozostają wciąż w fazie produkcji, lecz – o ile ich autorom nie zabraknie cierpliwości i chęci do pracy – warto coś o nich powiedzieć, gdyż zapowiadają się naprawdę nieźle. W tym numerze CLICKA! tylko o dwóch, ale za to najcie-



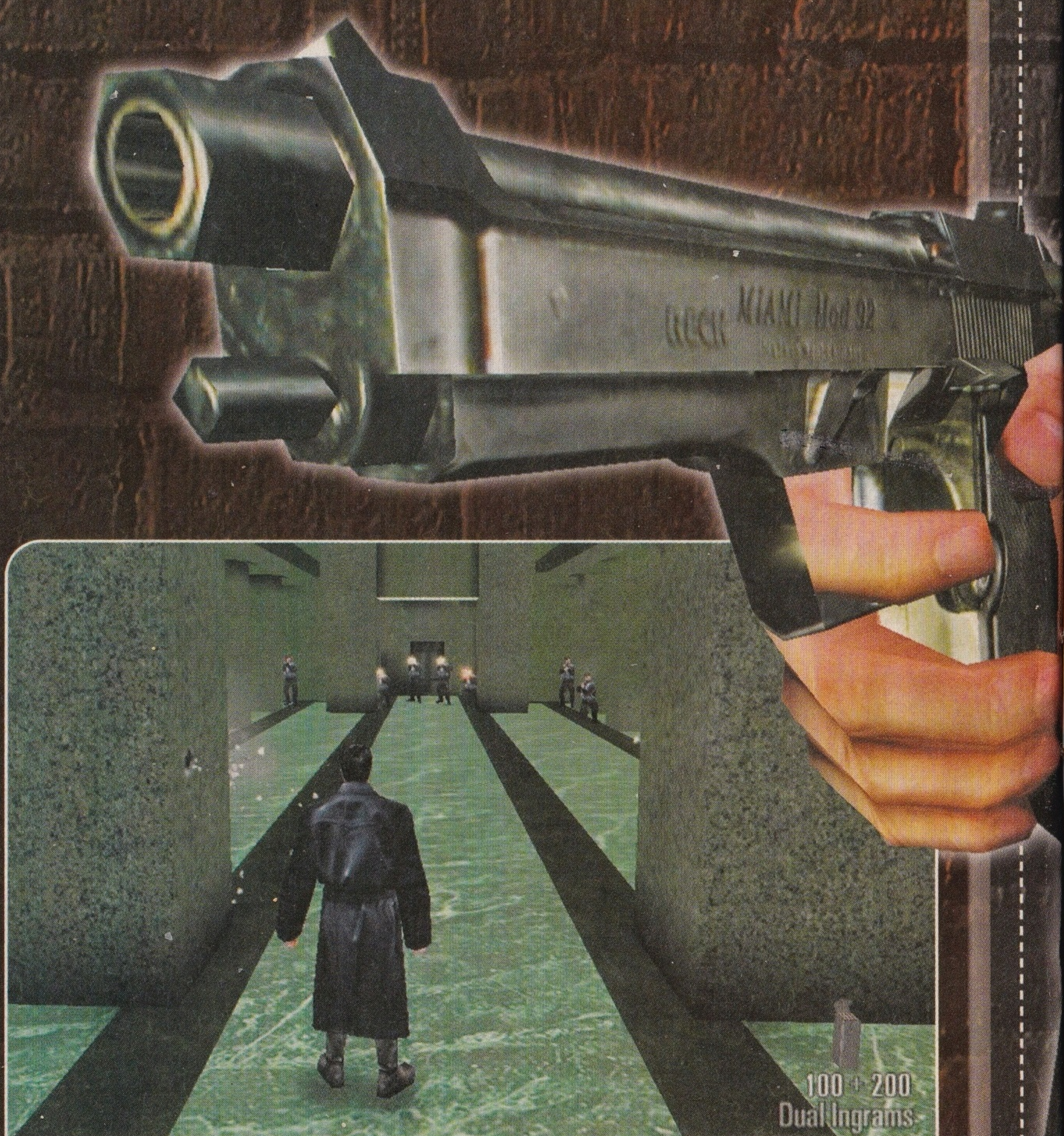
No, a tego pistoletu nie zauważyłem w oryginale. Jak widać, edytor gry w rękach profesjonalisty może być potężnym narzędziem czyniącym prawdziwe cuda

Świat Maxymalnego Dysku



Obrazek nadchodzącej konwersji, zmieniającej MAXA w Świat Dysku Terry'ego Pratchetta!

HAROLD STIBBINS to mod, który zmieni MAX PAYNE nie do poznania, gdyż z opowieści o mafii i narkotykach gra stanie się opowieścią o... Świecie Dysku Terry'ego Pratchetta. Znajdą się tutaj całkowicie nowe postacie, poziomy, nowe będzie także intro i komiksowe przerywniki. Poza tym, twórcy gry zapowiadają, że znacznie większy nacisk położony zostanie na przygodowy aspekt rozgrywki. Trudno się temu dziwić, gdyż w końcu DISCWORLD (tak książkowy, jak i w swej komputerowej wersji) zasłynął dzięki błyskotliwej narracji i dialogom, przyrównywanym niekiedy do klasy „Latającego Cyrku" Monthy Pythona. Prace nad tą modyfikacją wciąż trwają, lecz kilka opublikowanych w Sieci obrazków pozwala mieć nadzieję, że szykuje się coś godnego uwagi. To, jak udana będzie ta konwersja, ocenisz jednak dopiero wtedy, gdy w nią zagrasz. Osoby zainteresowane tematem odsyłamy pod adres www.discworldmod.net – to oficjalna witryna tego nietypowego dodatku.



Słynna scena najnowszej kinematografii. Brakuje niestety Trinity – w końcu we dwoje raźniej. Tak czy inaczej wszelkie mody bazujące na Matrixie cieszą się popularnością

Max wstrząśnięty, niemieszany

007 to, jak nietrudno się domyślić, konwersja, która ma zmienić Maxa Payne'a w Jamesa Bonda. Zapowiadane są nowe bronie, nowi przeciwnicy, zmienione tektury, poprawione działanie niektórych pukawek oraz zaprojektowane od podstaw poziomy. Obiecywane jest także nowe intro (to akurat nie stanowi TAK WIELKIEGO problemu, gdyż – jak pamiętasz – wprowadzenie do gry to zwykły *.mpeg, w którym zarejestrowano działanie samej gry). W porównaniu do HAROLDA STIBBINSA, 007 namiesza w strukturze gry stosunkowo niewiele, choć z racji obranej tematyki – jest to zrozumiałe. Prace nad konwersją wciąż trwają, zaś ich postęp możesz śledzić pod adresem http://007mod.cjb.net


Obrazek z wersji beta konwersji zmieniającej MAX PAYNE w przygody agenta Jamesa Bonda

kawszych z nich. Należy jednak pamiętać, że całkowite konwersje gry pozostają w znacznej mniejszości w stosunku do zwykłych modów (np. takich, które wprowadzają jeden nowy poziom, albo tych, które wprowadzają drobne usprawnienia działania całości). Jak zapewne nietrudno się domyślić, najpopularniejszymi przeróbkami są te, które zmieniają grę w „Matrix". W chwili obecnej trwają równolegle prace nad KILKOMA konwersjami matrixowymi, zaś już teraz gracze mogą ściągnąć trochę modów przybliżających grę do samego źródła matrycy. Zmiana skóry (skina) Maxa w taki sposób, by ten wyglądał jak Neo, to jeszcze niewiele. Sporo trudu wymagało zmodyfikowanie opcji bullet time. Jak zapewne pamiętają uważni gracze, po wciśnięciu spowalniacza czasu i skoku do tyłu, Max rzucał się po prostu wstecz. Po dodaniu odpowiedniego moda Max będzie uchylał się przed kulami zupełnie jak Keanu Reeves. Spójrz zresztą na obrazki i wykaż się odrobiną zaufania. Poza modyfikacjami matrixowymi, bardzo popularne są pakiety z nowym orężem (m.in. miotacz ognia) oraz – oczywiście – nowy wygląd dla Maxa. Całkiem śmiesznie wygląda on jako gość z filmu „Krzyk" czy też jako Terminator, lecz nam osobiście spodobał się najbardziej Max Payne jako... Sean Connery.



Czego to ludzie nie zrobią, żeby złapać fajny obrazek... kosztem Maxa

No dobrze, dobrze. Tylko skąd wziąć te wszystkie wspaniałości? Tradycyjnie, możliwości są dwie. Pierwsza to cierpliwie szukać pism specjalistycznych i przeglądać dołączone do nich kompakty (a nuż coś tam będzie), a druga to – oczywiście – przeszukanie Sieci. Stron poświęconych MAX PAYNE znajdziesz sporo i prezentują one bardzo zróżnicowany poziom. Obok, w ramkach, znajdziesz kilka pomocnych adresów.

A przyszłość? Przyszłość rysuje się dla MAX PAYNE w różowych barwach. Ludzie z Remedy zapowiedzieli już rychłe rozpoczęcie prac nad kontynuacją gry (będzie ona wykorzystywać silnie zmodyfikowany silnik graficzny pierwszej części), a gracze zdają się być wciąż zelektryzowani tytułem. Polska wersja językowa wyszła nad podziw dobrze (Radek! Radek!), gdyż mroczny klimat oryginału pozostał bez zmian. Poza tym, jak wieść gminna niesie, wytwórnie Dimension Films i Collison Entertainment mają podobno nawiązać współpracę, aby w przeciągu najbliższych dwóch lat powstał film z najbardziej cyniczną postacią komputerową ostatniej pięciolatki.


Prawa spluwa pal, lewa spluwa ładuj!!!

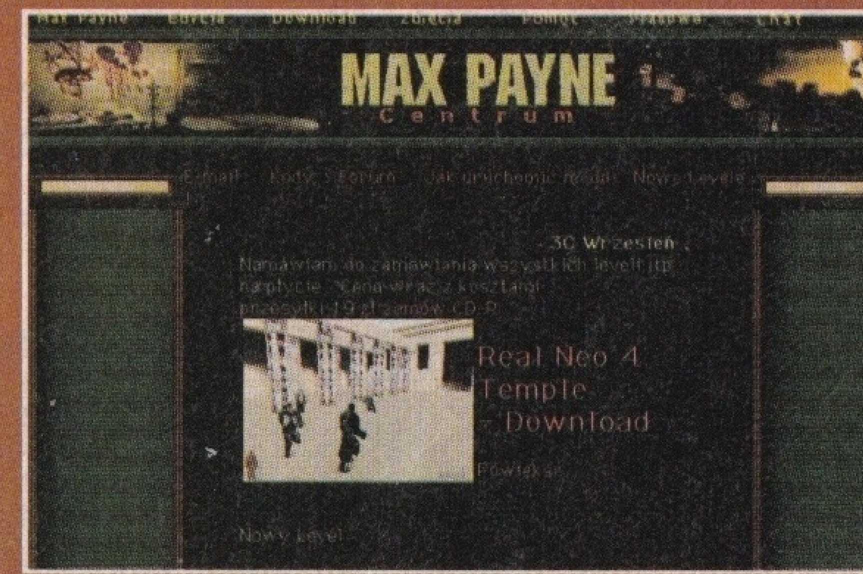


Max już jakiś czas temu zawładnął wyobraźnią graczy na całym świecie. Teraz poświęcają mu każdą wolną chwilę, tworząc fanowskie strony. Oto jedna z nich

http://www.maxpayneheadquarters.com
to często aktualizowana witryna. Opracowanie wizualne może budzić pewne zastrzeżenia, lecz wartości merytorycznej witrynie nie sposób odmówić. Dużo plików do ściągnięcia – są z reguły jasno opisane, a w niektórych sekcjach udostępniono także oceny tychże, więc od razu wiadomo, czy warto się daną rzeczą zajmować, czy nie.



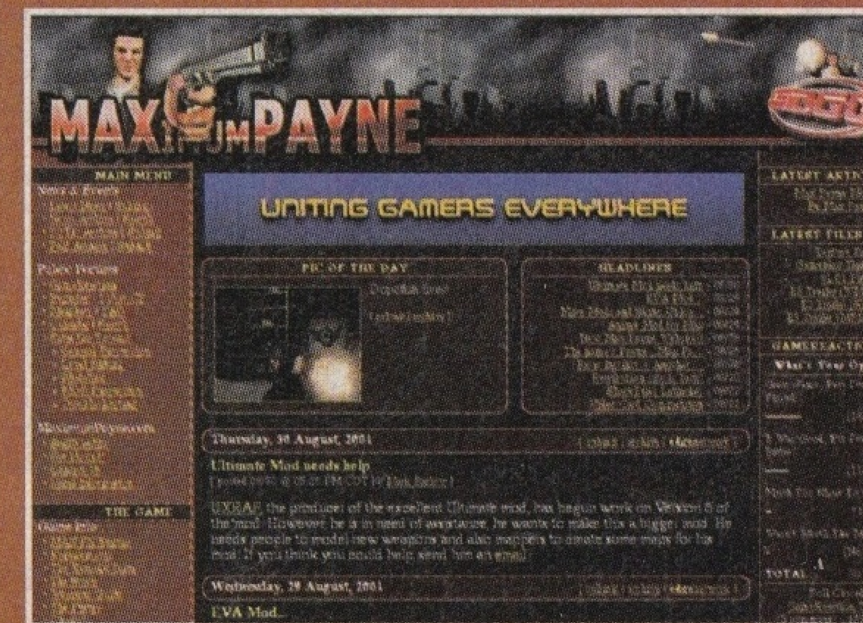
http://www.maxpayne.obywatel.pl
to polska witryna fanowska, która – co osobliwe – próbuje zarobić na swojej działalności trochę pieniędzy. Mody nie są bowiem dostępne do ściągnięcia, można natomiast zamówić CD z nimi.



http://www.paynereactor.com
to bardzo elegancka witryna z mnóstwem informacji i odnośników. Jej twórcy (pracujący też nad nową konwersją – NO TURNING BACK NOW) mieli ostatnio sporo problemów, gdyż 10 GB danych z ich strony poleciało w Kosmos, a jedna z osób pracujących nad konwersją... zginęła w wypadku samochodowym.



www.maximumpayne.com
to całkiem niezła strona, bodaj najładniejsza, poświęcona grze. Nie ma tu zbyt wielu modów, lecz te, które są, prezentują wysoki poziom. Poza tym, znajdziesz wiele użytecznych informacji (m.in. o każdej dostępnej w grze giwerze).



Tekst: Anzelmo von Dirt

Szybka pomoc

Far Gate

W czasie gry wpisz /182461. Od tej chwili możesz korzystać z poniższych kodów:

KODY
/instabuild – możesz tworzyć wszystkie jednostki
/fog – mgła wojny
/gates – dysponujesz większą ilością gotówki
/stats – otrzymujesz dostęp do statystyk
/Kenny – przeciwnik zostaje pokonany

Aby otrzymać dostęp do wszystkich możliwych misji, wpisz w menu gry słowo **superxstudios**.



Wysadzanie w powietrze statków wroga jest prostsze z kodami...

Kroniki Czarnego Księżyca

Aby otrzymać z królewskiego skarbca więcej pieniędzy, musisz obsłużyć się sam. Znajdź plik **sebinfo.txt**, który znajduje się w katalogu z zapisanymi stanami gry. Katalog ten to (zakładając, że zainstalowałeś program tam, gdzie życzył sobie producent):

C:\ProgramFiles\Cryo BlackMoon\Sauvegarde\ sauvegarde1\sebinfo.txt

W linijce 11 został podany stan twoich finansów. Teraz możesz wpisać liczbę, jaka ci odpowiada.



Gdy się dysponuje olbrzymimi funduszami, walka to nie problem

Red Faction

W czasie gry skorzystaj z klawisza tyldy (~). Pojawi się okienko, w którym możesz wpisać następujące kody:

KODY
vivalahelvig – jesteś bogiem, nikt ci nie podskoczy
bighugmug – otrzymujesz dodatkową broń i amunicję
heehoo – teraz możesz sobie polatać
camera1 – kamera zmienia ustawienie
camera2 – kamera zmienia ustawienie
camera3 – kamera zmienia ustawienie



Łubudu!!! Ciekawe, w co tym razem trafisz z tej armaty...



Latające pojazdy dysponują w RED FACTION potężną siłą ognia

Colobot

W trakcie gry naciśnij Control+Break, a następnie skorzystaj z następujących kodów:

KODY
Winmission – misja kończy się twoim zwycięstwem
Lostmission – misja kończy się twoją klęską
Allresearch – wynalazki techniczne nie mają już dla ciebie tajemnic
Allmissions – możesz zagrać w dowolnie wybraną misję
Nolimit – jesteś nie do pokonania
Fullpower – wybrany przedmiot odzyskuje energię
Fullenergy – akumulatory wybranego przedmiotu zostają naładowane
Fullshield – tarcza wybranego przedmiotu zostaje przywrócona
Fullrange – zostają odblokowane wszystkie boty
Selectinsect – wybierasz i kontrolujesz insekty
Showsoluce – dostęp do wszystkich solucji



Czyżby katiusze? Nie, to przecież nowy model ciągnika Ursus!

Commandos 2: Men of Courage

Wpisz słowo GONZOANDJON jako imię gracza. Od tej chwili możesz udowodnić, że podtytuł gry (Odważni Mężczyźni) nie dotyczy ciebie i zastosować następujące oszustwa:

KODY
Shift + X – teleportacja
Ctrl + V – niewidzialność
Ctrl + I – niewrażliwość na ciosy
Shift + X – liczba klatek na sekundę
Ctrl - Shift + N – zwycięstwo w misji
Ctrl - Shift + X – zabijasz wszystkich wrogów

Tryb cheatów możesz w każdej chwili aktywować. Wystarczy tylko wybrać komandosa i napisać GONZOANDJON.

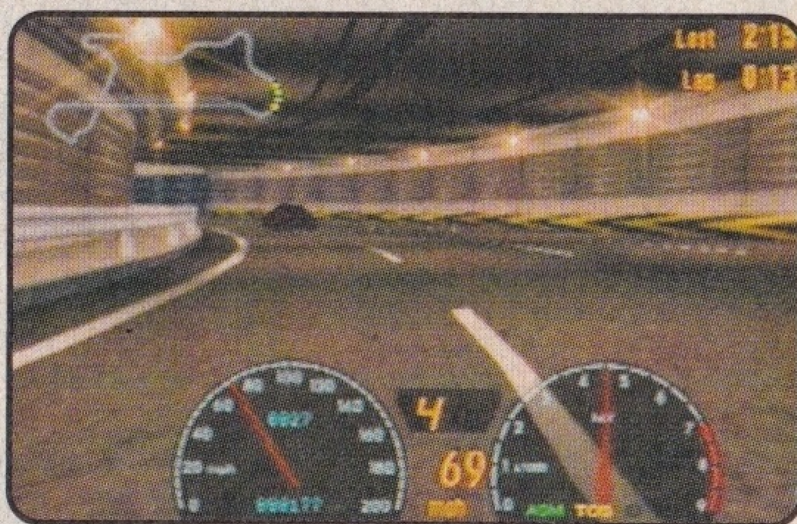


W tym tropikalnym raju przyjdzie ci stoczyć srogie walki z wrogiem

Gran Turismo 3 - A-spec

PLAYSTATION 2

W GT3 nie wszystkie wozy są od razu dostępne. Poniżej znajdziecie informacje, w jaki sposób należy postępować, by móc jeździć co ciekawszymi pojazdami.



Aston Martin Vanquish
Wygraj wyścig British GT Car Cup w Lidze Profesjonalnej.

Audi S4
Wygraj wyścig Tourist Trophy w Lidze Amatorskiej.

Subaru Impreza
Wygraj wyścig Tahiti Maze II w trybie Rally.

Peugeot 206
Wygraj wyścig Swiss Alps w trybie Rally.

Mitsubishi Lancer Evolution VI
Wygraj wyścig Evolution Meeting w trybie Amateur League.



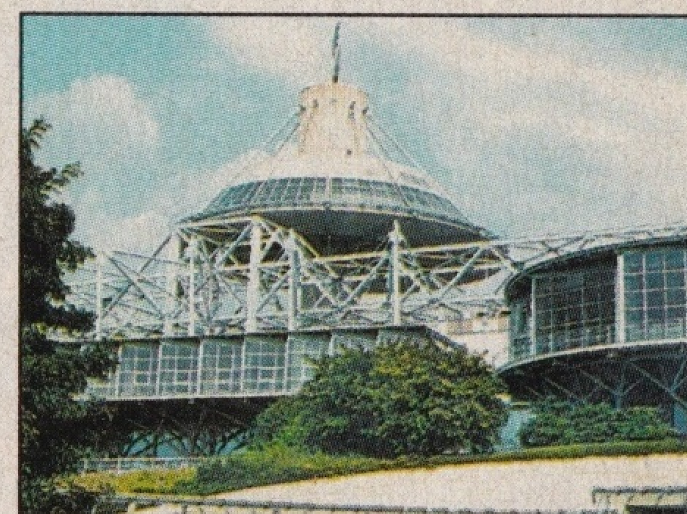
FOTOGRAFIA XXI WIEKU

APARATY CYFROWE

Nowoczesne aparaty cyfrowe coraz szybciej doganiają pod względem parametrów optycznych swych analogowych braci. Dzięki prostej obsłudze i bogatym funkcjom dodatkowym takie urządzenia są interesującą propozycją dla wielu fotoamatorów



Zoom

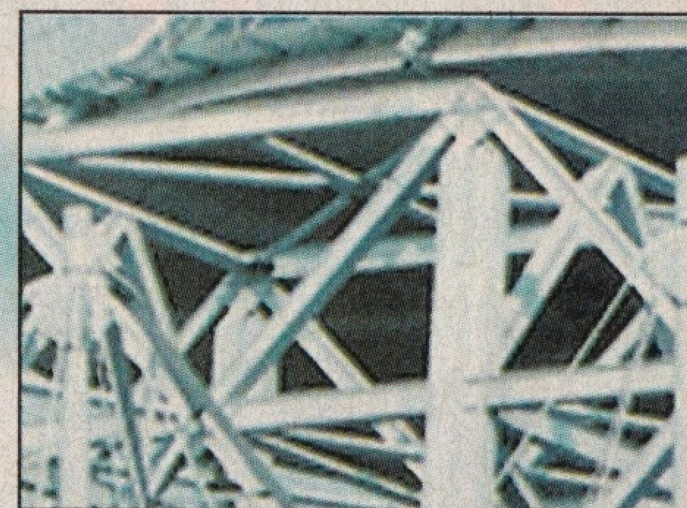


Zamiast podchodzić do obiektów, które chcesz sfotografować z bliska, możesz wykorzystać mechanizmy zainstalowane w twoim aparacie.



Zoom optyczny

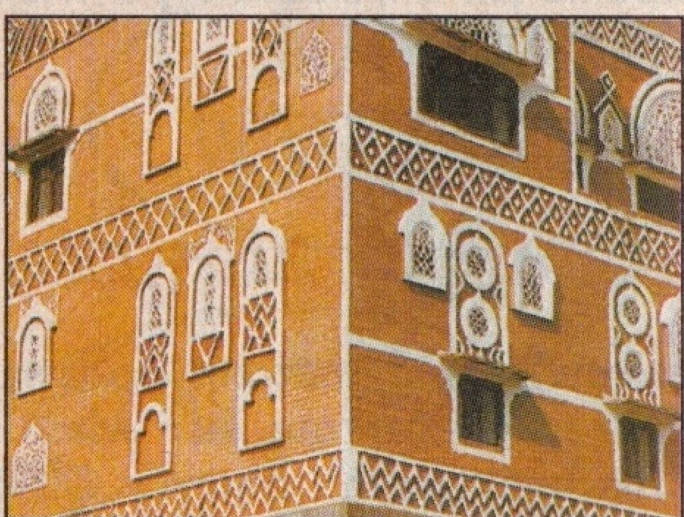
Dzięki zastosowaniu odpowiednich soczewek i regulowaniu odległości między nimi możesz przybliżać i jednocześnie powiększać fotografowane obiekty.



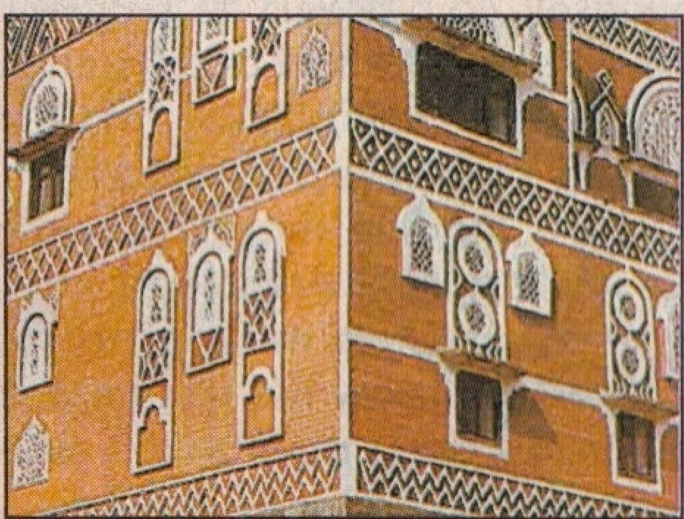
Zoom cyfrowy

Tam, gdzie kończą się fizyczne możliwości układu optycznego, z pomocą przychodzi elektronika. Dzięki specjalnym programom można jeszcze bardziej powiększyć poszczególne elementy zdjęcia.

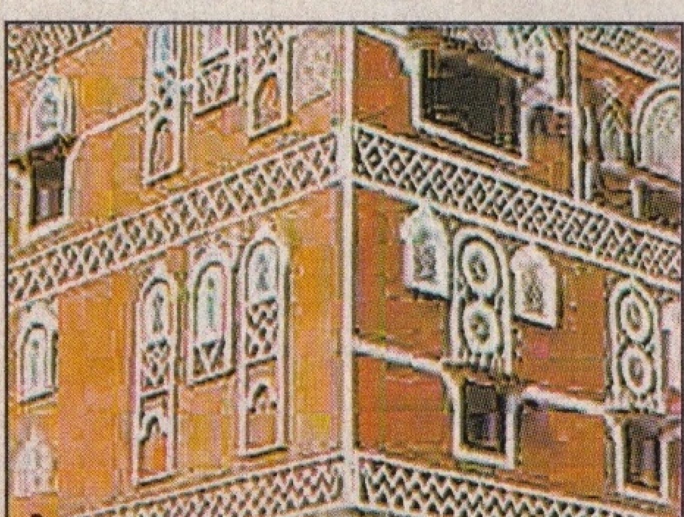
Kompresja danych



Mała kompresja



Normalna kompresja



Duża kompresja

Większość aparatów cyfrowych ma możliwość kompresji wykonywanych zdjęć. Wszystkie urządzenia tego typu mają ograniczoną pamięć i przechowywanie nieskompresowanych zdjęć byłoby bardzo nieekonomiczne. Niestety, kompresja pociąga za sobą utratę jakości.

Przy normalnej kompresji (około 1:15) strata jakości nie jest zbyt odczuwalna. Na pierwszy rzut oka zdjęcia niczym się nie różnią. Jednak po bliższych oględzinach wiele niedociągnięć wychodzi na jaw. Standardowa kompresja pozwala zmieścić ok. 50 zdjęć na karcie pamięci 32 MB.

Duża kompresja to coraz większa utrata jakości. Jednak również i taka opcja może się przydać, zwłaszcza gdy nie masz możliwości zwiększenia ilości pamięci, a chciałbyś zrobić jak najwięcej zdjęć. Mocno skompresowane zdjęcia nie nadają się do druku, ale za to dość dobrze wyglądają na monitorze komputera.

Czułość przetwornika




ISO 100 pozwala na wykonywanie zdjęć miejsc mocno naświetlonych. Taka czułość przydatna jest przy robieniu fotografii zimą lub w słoneczne dni. Dobrze wychodzą również portrety.

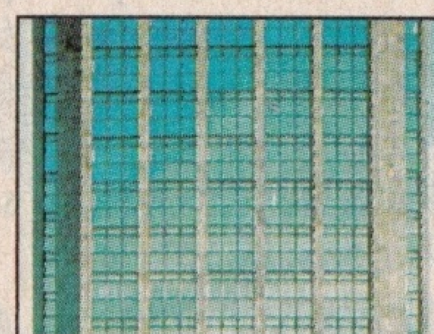



ISO 200 to uniwersalna wartość. Pozwala na wykonanie większości zdjęć w bardzo różnych sytuacjach. Nadaje się do sfotografowania, na przykład, zachodu słońca czy też scen rozgrywających się przy sztucznym świetle.



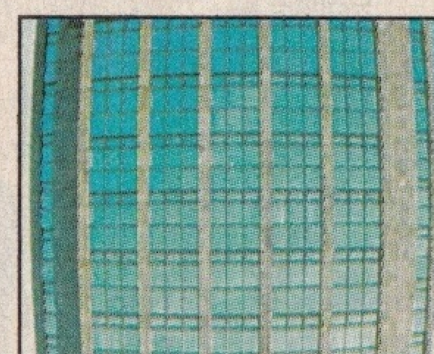

ISO 400 to bardzo wysoka czułość. Aparatami o takim parametrze można spokojnie robić zdjęcia przy bardzo skąpym świetle lub fotografować szybko poruszające się obiekty.

Zniekształcenia obrazu



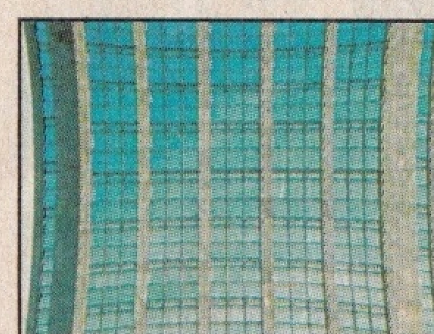
Zwykle zniekształcenia nie są zbyt duże

Optyka rządzi się swoimi prawami. Zmiana ogniskowej powoduje zniekształcenia geometryczne. Im większe odchylenie, tym zniekształcenia są większe.



Efekt beczki...

Przy powiększaniu pola widzenia następuje efekt rozciągania się obrazu i w konsekwencji środkowa część zdjęcia zniekształca się i przybiera kształt beczki.



Obraz zapada się

Przy zmniejszaniu pola widzenia następuje efekt odwrotny. Obraz staje się klęsły i zapada się do środka.

Tekst: Alexander Winciorek; Rysunki: H.Kołodziejczyk; Zdjęcia: K. Börner, F. Lange



CYFROWY fotograf

Miniprzegląd

HP PhotoSmart 315

Canon PowerShot A20

Fujifilm PinePix 2300



Urządzenia cyfrowe szturmem zdobywają rynek. Prawie wszystkie otaczające cię sprzęty coraz częściej wyposażane są w chipy, wyświetlacze kwarcowe i inne, mniej lub bardziej przydatne gadżety. W sklepie można kupić sterowany mikroprocesorem opiekacz, czajnik, a nawet szczoteczkę do zębów.

Nic dziwnego, że cyfrowa rewolucja nie ominęła również fotografii. Cyfrowe nie zawsze oznacza lepsze. W niektórych dziedzinach technologie analogowe wciąż sprawdzają się lepiej. Z tego artykułu dowiesz się, jak działają aparaty cyfrowe, czy warto już dzisiaj inwestować niemałe pieniądze w kupno takiego urządzenia oraz dla kogo przeznaczone są te nowoczesne zabawki.

Jak to działa?

Zasadę działania aparatu cyfrowego najłatwiej wyjaśnić, porównując go ze zwykłym aparatem, którego prototypem była starożytna camera obscura. Działanie takiej konstrukcji jest dość proste i w ogromnym uproszczeniu wygląda następująco. Jako pierwszy opisał ją Leonardo da Vinci, który zauważył, że promienie słoneczne – wpuszczone przez niewielki otwór do szczelnie zamkniętej skrzynki – tworzą na przeciwległej ścianie pomniejszony i odwrócony obraz zewnętrznych przedmiotów. Teraz powstał już tylko problem zatrzymania tego obrazu w skrzyneczce i utrwalenia go. Uczeni przez kilkaset lat głowili się nad tym problemem, aż w końcu udało się i powstał materiał, na którym można było uwieczniać obrazy. Od tych pierwszych nieśmiałych prób do współczesnych aparatów krok był bardzo niewielki. W tym czasie udało się udoskonalić soczewki, przez które wpuszczane było światło oraz wymyślono wiele innych udogodnień. Dzisiejsze aparaty to prawdziwe majstersztyki optyki. Podstawowa różnica między aparatami zwykłymi a cyfrowymi polega na technologii utrwalania obrazu. W zwykłym aparacie światło przepuszczone przez obiektyw pada na kliszę światłoczułą, która pod jego wpływem zmienia swoje właściwości i przekształca się w negatyw obrazu. Natomiast w cyfrówkach światło pada na specjalną matrycę CCD (Charge Coupled Devices) złożoną z milionów punkcików. Światło oddziałuje na każdy z tych punkcików, a specjalny procesor mierzy natężenie światła w każdym z nich. Fotografia cyfrowa ma podobną budowę jak obraz wyświetlany na monitorze komputera. Podobnie jak on, składa się z wielu malutkich pikseli.

Hewlett-Packard PhotoSmart 315

1.799 zł



Uwaga, idziemy na zakupy

Podstawowym parametrem podawanym przez producentów jest właśnie owa liczba punktów na matrycy CCD. Najnowsze aparaty mają od 2,1 do 3,3 miliona pikseli, co pozwala na zrobienie fotografii o rozdzielczości odpowiednio 2048x1536 oraz 1600x1200. Jak sam widzisz, są to rozdzielczości dość wysokie. Niektóre modele mogą pracować z jeszcze większą rozdzielczością, która powiększana jest przez mikroprocesor.

Jednak ilość punktów nie jest najważniejsza. Producenci mamią klientów

Strony WWW producentów:

http://www.hp.com.pl
http://www.canon.com.pl
http://www.sony.com.pl/produkty.html
http://world.casio.com/euro/
http://www.minolta.pl
http://www.nikon.pl
http://www.agfa.com.pl



Fujifilm PinePix 2300 1.990 zł

zwiększaniem liczby pikseli, co nie zawsze idzie w parze z polepszeniem jakości obrazu. Duże znaczenie ma również wielkość pojedynczej komórki. Zasada jest tak, że im większa komórka, tym lepiej. Dzięki większym przetwornikom można uzyskać bardziej kontrastowe fotografie pozbawione zakłóceń.

Kolejny ważny element aparatu to jego układ optyczny. Obiektywy wykorzystywane w aparatach cyfrowych muszą odznaczać się bardzo dobrą jakością ze względu na to, że powierzchnia matrycy CCD jest mniejsza niż powierzchnia kliszy. Dobry obiektyw powinien również być jasny, a co za tym idzie pozwalać na zrobienie zdjęcia z jak największym otworem przesłony. Takie ustawienie pozwala na fotografowanie podczas słabego oświetlenia bez błyskania lampą.

Niebagatelną sprawą podczas wyboru aparatu jest zwrócenie uwagi na dostępne tryby pracy. Większość urządzeń ma wbudowanych kilka programów automatycznych, które dobiorą za ciebie wszystkie potrzebne ustawienia. Jednak to nie programy automatyczne świadczą o jakości aparatu, lecz możliwość samodzielnego manipulowania przy niektórych parametrach. Im więcej elementów możesz ustawić sam, tym lepiej. Zdjęcia z dobrze ustawionymi parametrami zawsze będą lepsze niż te zrobione za pomocą automatycznego programu.

Inny ważny elementem aparatu to wielkość dostępnej pamięci i rodzaj nośników, z jakimi współpracują. Nie trzeba chyba dodawać, że im więcej pamięci, tym lepszy aparat. Brak jednolitego standardu kart pamięci jest bardzo dużą niedogodnością. Dobre akumulatorki ułatwią obsługę aparatu. Dzięki pojemnym bateriom będziesz mógł dłużej robić zdjęcia. A trzeba przyznać, że cyfrówki to urządzenia wyjątkowo prądożerne.

Wyświetlacz powinien być jak największy i jak najdokładniej przedstawiać fotografowane obiekty. Wbudowana lampa i dodatkowe wyposażenie też byłyby jak najbardziej pożądane.

Jak wykonać zdjęcie?

Robienie zdjęć za pomocą aparatu cyfrowego jest tak samo łatwe jak za pomocą zwykłego aparatu. Podobnie jak w tradycyjnych urządzeniach, możesz skorzystać z jednego z wcześniej zdefiniowanych programów lub samodzielnie ustawić niektóre parametry.

Po zrobieniu zdjęcia można zacząć obróbkę. W tym celu należ przesłać zdjęcie do komputera (najpopularniejszy jest interfejs USB) i tam za pomocą odpowiedniego programu graficznego upiększyć swoje dzieło. Tak przygotowane zdjęcie jest gotowe do wydruku.

Innym sposobem na ujrzenie zdjęcia na papierze jest oddanie karty pamięci bezpośrednio do laboratorium fotograficznego przystosowanego do wykonywania odbitek z nośników cyfrowych. W ten sposób możesz w łatwy i dość tani sposób ujrzeć swoje dokonania na zwykłym papierze fotograficznym. W Polsce na razie tylko nieliczne punkty fotograficzne świadczą takie usługi, ale z biegiem czasu i to się z pewnością zmieni.

Dla kogo cyfrówki

Aparaty cyfrowe to zabawki raczej dla zamożniejszych osób. Ze względu na swoje niektóre właściwości cyfrówki doskonale sprawdzają się w warunkach studyjnych. Często z tych bardzo drogich modeli korzystają profesjonalni fotografy. Tańsze aparaciki wykorzystywane są w różnych firmach do prowadzenia dokumentacji i ewidencji. Póki co, trzeba poczekać jeszcze jakiś czas, aż urządzenia tego typu potanieją, a wtedy będzie to bardzo interesująca propozycja dla każdego domorosłego fotografa. W tej chwili za cenę słabego aparatu cyfrowego można nabyć półprofesjonalny aparat analogowy i z jego pomocą robić naprawdę rewelacyjne zdjęcia.

ZALETY CYFRÓWEK

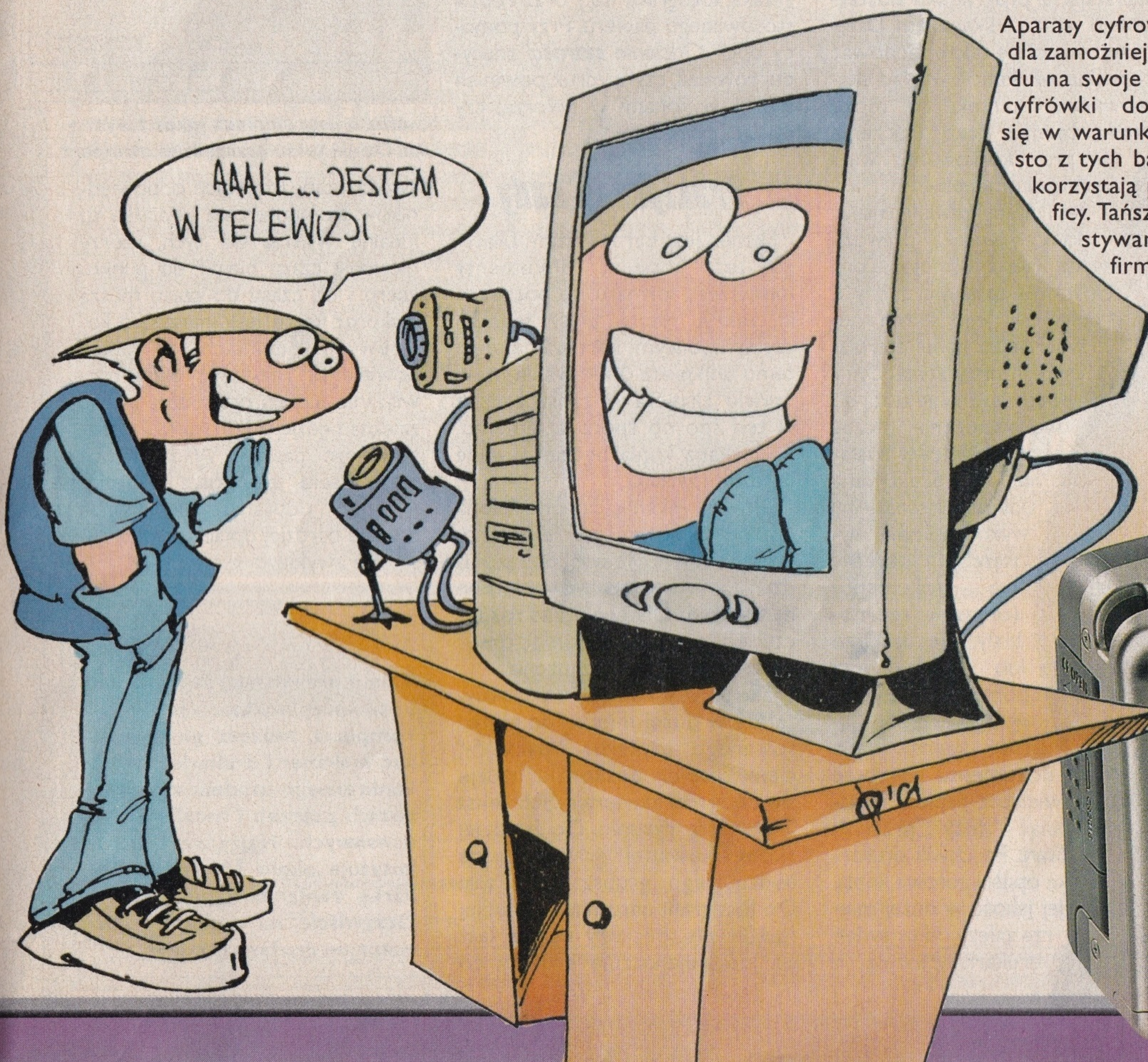
+ Łatwa obsługa
+ Szybki podgląd zdjęcia
+ Łatwa obróbka
+ Możliwość zapisania innych danych w pamięci, na przykład dźwięku
+ Możliwość wykorzystania niektórych modeli jako prostej kamery

I ICH WADY...

– Wysoka cena
– Słabsza jakość zdjęć w tańszych modelach
– Drogie wydruki na drukarce kolorowej
– Mała ilość laboratoriów fotograficznych robiących odbitki z nośników cyfrowych
– Brak jednolitych standardów dla nośników pamięci

O fotografii i fotografowaniu:

http://www.canon.com.pl/canon.nsf/stronyHTML/abc.html
http://www.fotostart.prv.pl
http://www.foto.esh.pl
http://firea.republika.pl
http://www.foto.com.pl
http://www.fraktal.com.pl/f-kurier/index.htm





Canon PowerShot A20 2.799 zł

Tekst: Alexander Winciorek; Rys. M. Kułakowski; Zdjęcia: M.Kayser, C.Vogel. Aparaty dostępne w FOTOJOKER (www.fotojoker.com.pl), FOTO MELCER (www.fotozakupy.pl), Hewlett-Packard (www.hp.logon.pl)

Komputerowa kserokopiarka

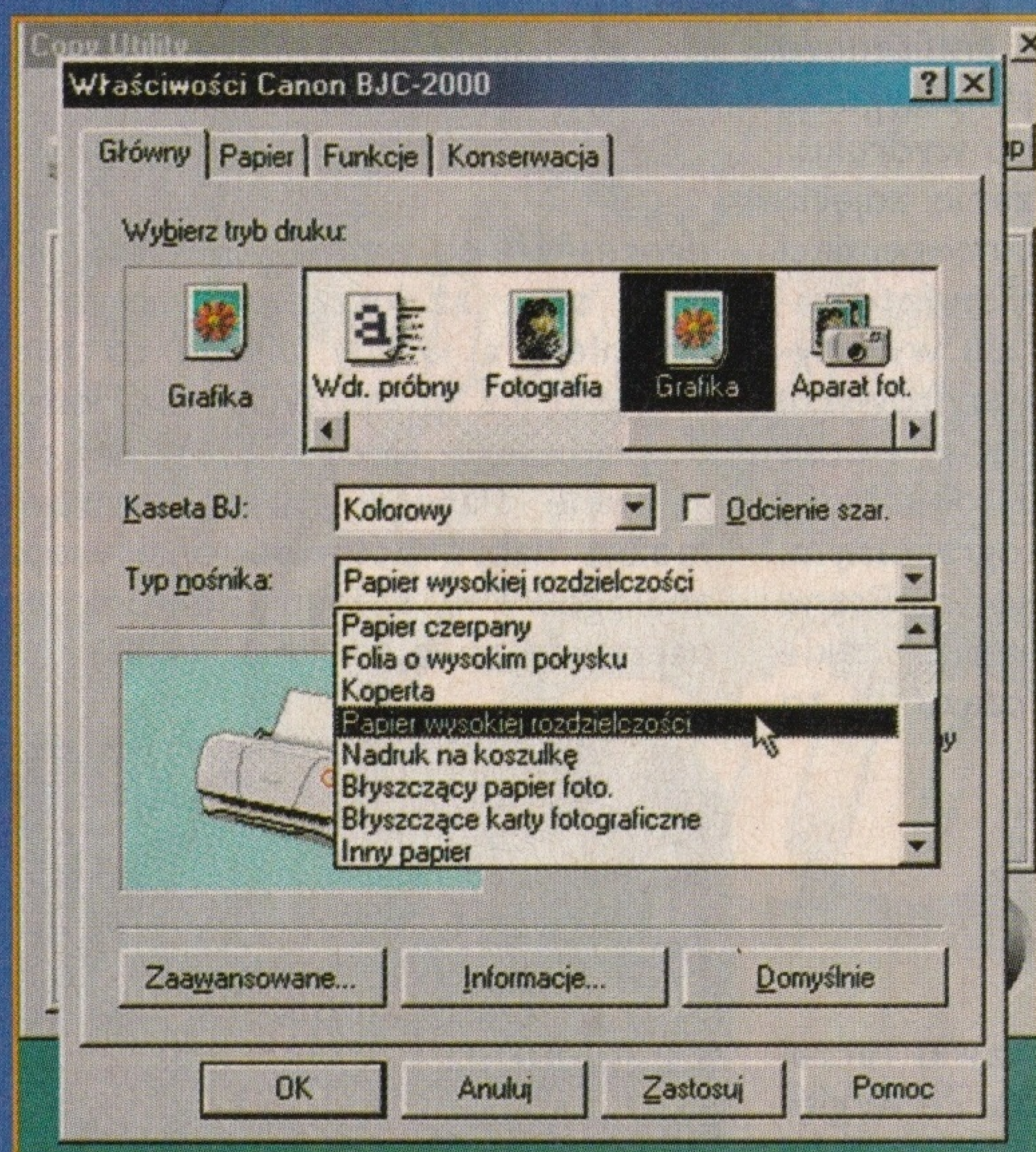


Komputerowe ksero udostępnia praktycznie wszystkie funkcje swojego „większego" brata

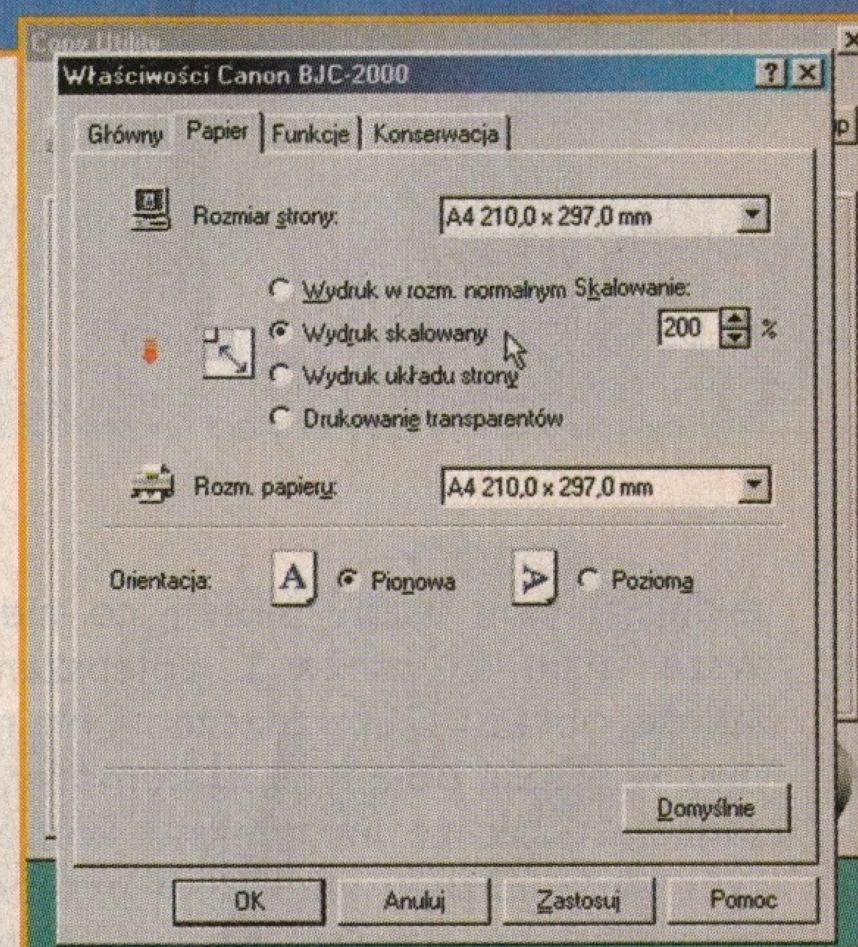
Współczesne komputery stają się coraz bardziej wielofunkcyjne. Mogą również zastąpić dostępne wcześniej urządzenia – np. kserokopiarki

Zbudowanie domowej kopiarki jest bardzo proste – wystarczy wyposażyć komputer w skaner i drukarkę, która przeniesie wczytany materiał na papier. Odbijany w ten sposób dokument zyska znacznie wyższą jakość niż na normalnym kserografie. Możesz także wykonywać kolorowe odbitki, np. zdjęć czy ilustracji z książek. Aby stało się to realne, wystarczy zwyczajny program przeznaczony do obróbki grafiki (jest to jednak metoda wolniejsza). Obraz musi bowiem najpierw zostać wczytany do pamięci, trafić do programu. Przed wydrukowaniem konieczne jest ponowne ustawianie go na stronie. Dopiero wtedy może z powrotem trafić na papier. Całą tę procedurę można przyspieszyć, korzystając z programiku dostarczanego wraz ze skanerem. Dzięki temu uda ci się także zachować oryginalną wielkość i wygląd skanowanych kartek, co może mieć bardzo duże znaczenie np. przy kopiowaniu ważnych dokumentów.

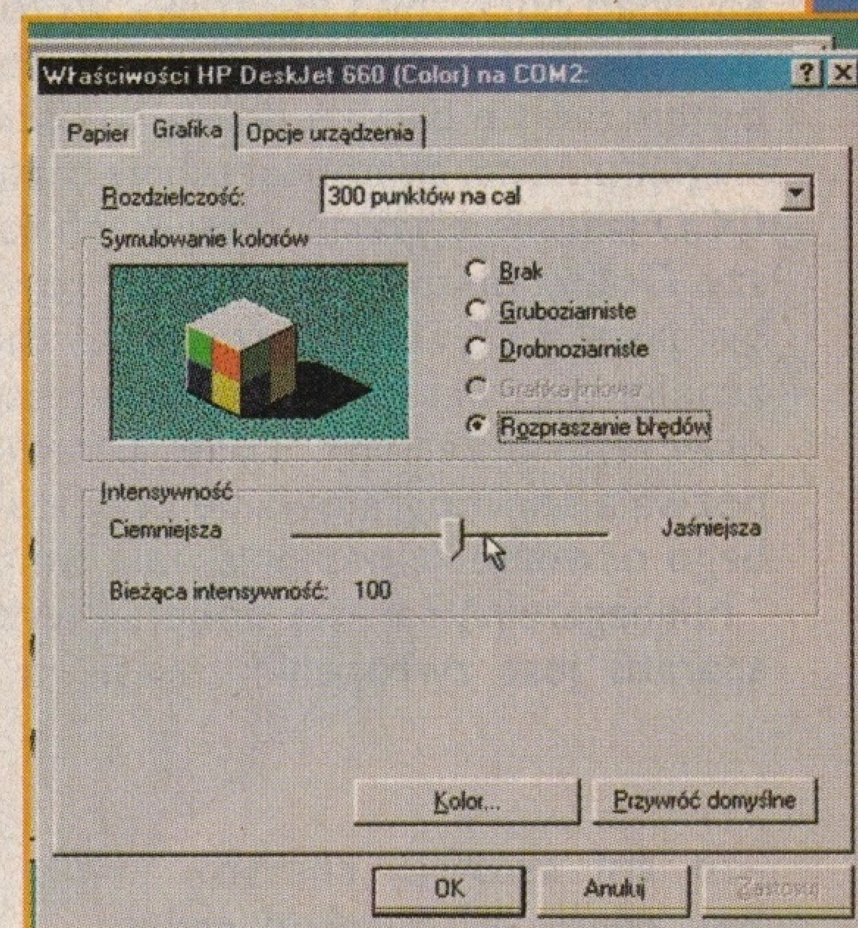
Jeśli kiedykolwiek miałeś do czynienia z prawdziwym ksero, obsługa Copy Utility nie sprawi ci żadnych problemów. Jego ekran odzwierciedla panel sterujący tego urządzenia. Cyfry po lewej stronie służą do wprowadzenia liczby kopii (tyle razy zostanie wydrukowana odbijana strona). Aby wykonać kopię, wystarczy określić typ dokumentu (obrazek czarno-biały, w kolorze lub tekst), przy pomocy suwaka wyregulować jasność kserowanego dokumentu, wybrać wielkość papieru i wcisnąć duży przycisk *Start*. Po chwili drukarkę opuści gotowa kopia. Jej jakość w dużej mierze zależy od ustawień drukarki. Możesz je w prosty sposób wyregulować, wciskając przycisk ***Setup*** przy oknie wyboru drukarki. Program konfiguracyjny drukarki oferuje więcej opcji niż zwyczajny kserograf. Przede wszystkim możesz wykorzystać bardzo przydatną funkcję pomniejszania i powiększania obrazu. Wystarczy, że na zakładce ***Papier*** zaznaczysz opcję ***Wydruk skalowany*** i określisz w procentach wielkość żądanego wydruku. Skala wynosi od 10% do 400% – na pewno zdołasz dobrać odpowiadającą ci wielkość. Drukarka we właściwy sposób dozuje atrament w zależności od typu drukowanej strony i jakości papieru. Odpowiednie opcje znajdziesz w zakładce ***Główne*** (lub ***Papier***, jeśli korzystasz ze standardowych sterowników Windows). Możesz tutaj określić tryb druku (tekst, grafika, fotografia itd.) oraz rodzaj stosowanego papieru. Przy pomocy opcji ***Odcienie szarości*** zdecyduj również, czy wydruk powinien zostać wykonany w kolorze, czy ma być czarno-biały.



Oczywiście, jak to bywa w świecie PC, niezmiernie ważne są prawidłowe ustawienia programu



Nie zapomnij o określeniu rozmiarów wydruku (a właściwie kopii)...



...oraz o ustawieniach jakości wydruku. Dzięki temu oszczędzisz atrament

Praktyczne rady

Skaner jest bardzo czuły. Dlatego też, kopiując dokumenty mniejszego formatu, np. pocztówki, zakryj resztę płyty skanera czystymi białymi kartkami. Dzięki temu unikniesz drukowania przykrywki skanera – zaoszczędzisz w ten sposób sporo atramentu, a uzyskana kopia będzie o wiele bardziej czytelna.

Głowica skanująca oddzielona jest od skanowanego dokumentu szybą skanera. Wszystkie zabrudzenia mogą więc być widoczne na wydruku. Dlatego przed rozpoczęciem pracy nie zapomnij o wyczyszczeniu szyby urządzenia.

Jakość uzyskanych wydruków zależy w dużej mierze od zastosowanego papieru. Zwyczajny, cienki papier doskonale nadaje się do stron zawierających tekst lub proste rysunki. Do bardziej skomplikowanej grafiki lepsza będzie jego grubsza odmiana. Do fotografii natomiast najlepiej nadaje się specjalny papier. Jest on jednak znacznie droższy od swoich standardowych odpowiedników. Komputerowa kopiarka to idealne wyjście dla tych, którzy nie mają czasu biegać do punktu ksero i od czasu do czasu muszą wykonać kopię. Jeśli marzysz o kolorowych odbitkach, to także powinieneś rozważyć takie rozwiązanie, ale ich ostateczna jakość zależna będzie od drukarki i zastosowanego papieru. Wadą domowego ksera jest koszt wydruku – przy odbijaniu całej książki o wiele bardziej opłaca się skorzystać ze zwykłego ksero.

UWAGA: artykuł powstał w oparciu o konkretne programy dostarczone z urządzeniami firmy Canon. Inni producenci oferują podobnie działające programy. Możesz też użyć oprogramowania dostępnego w Internecie.

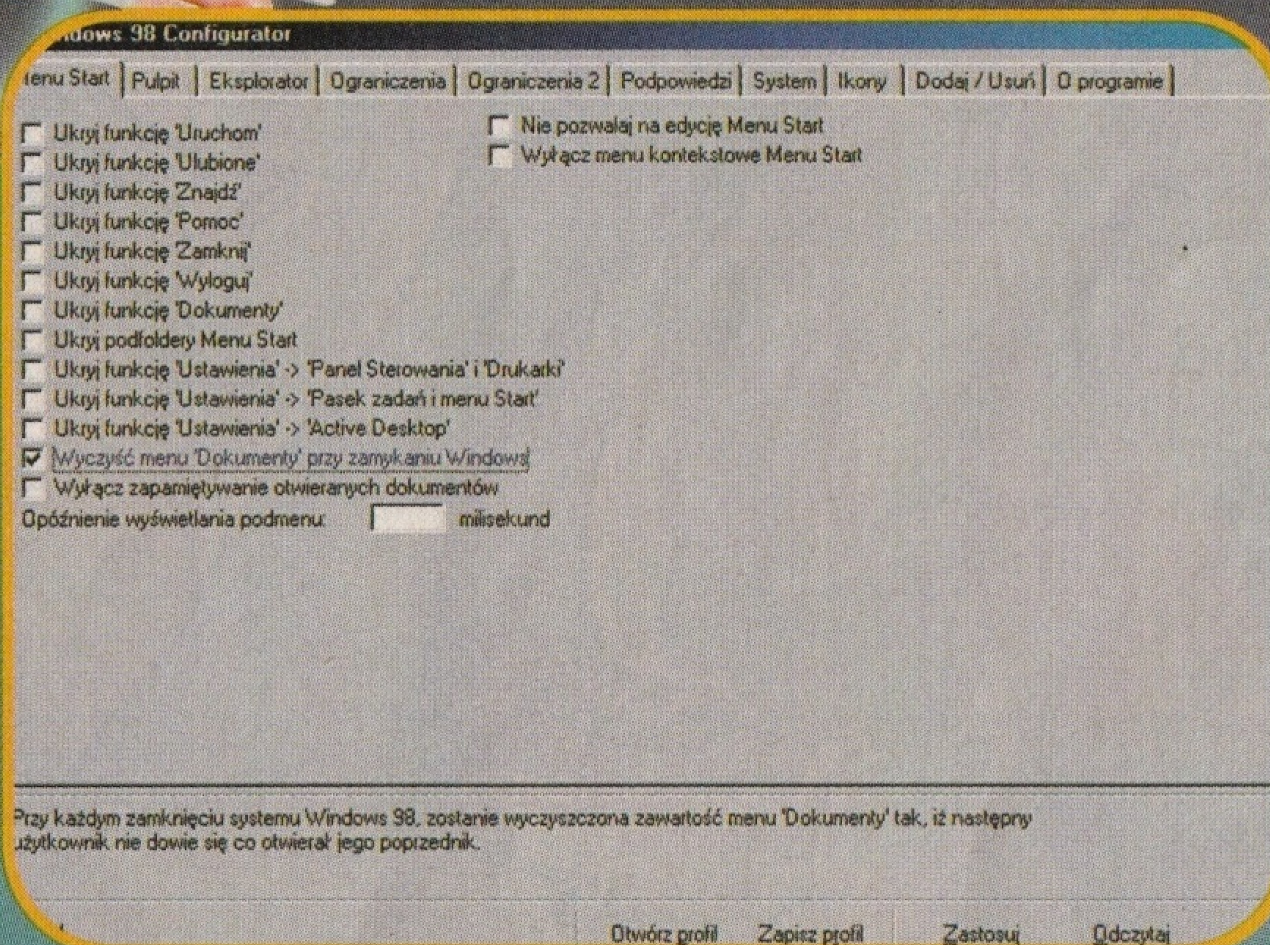
Ile to kosztuje?

Zakup prawdziwej kserokopiarki to spory wydatek. Jeśli masz komputer, możesz go wyposażyć w skaner i drukarkę. Wybór konkretnego modelu zależy od twoich potrzeb i możliwości finansowych. Najtańszy skaner kosztuje około 300 zł, za drukarkę zapłacisz około 400 zł. Oczywiście, na rynku są także znacznie droższe modele!

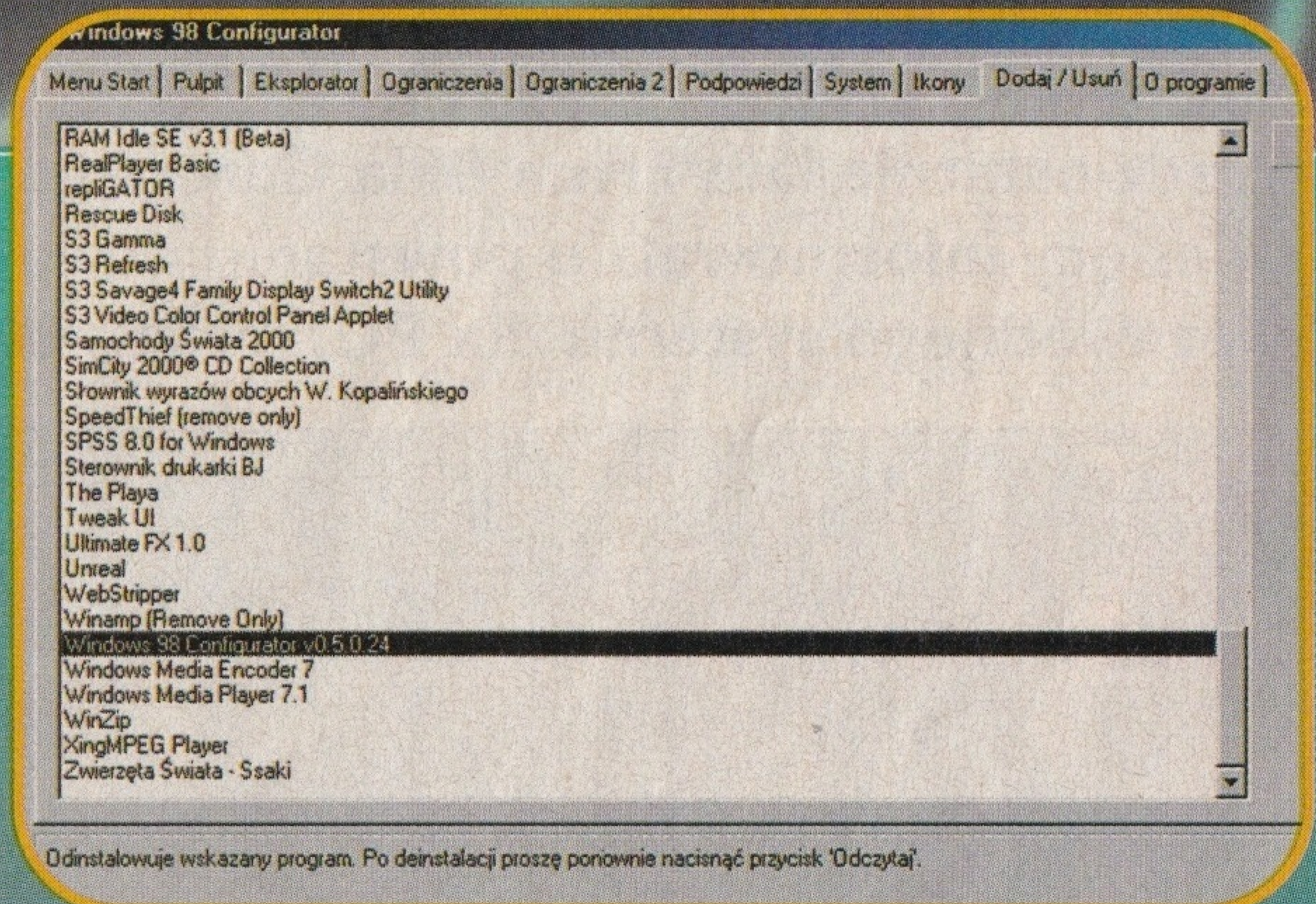
Tekst: Krzysztof Adamczyk; Zdjęcie: archiwum Wydawnictwa H.Bauer

KONFIGURATOR Windows 98

Poprzez modyfikację rejestru możesz uzyskać dostęp do wielu ukrytych funkcji Windows. Niestety, własnoręczne zmiany w plikach systemowych mogą się okazać niebezpieczne! Lepiej posłużyć się programem, który wykona za ciebie całą „brudną" robotę



W Menu Start możesz ukryć niektóre opcje, dzięki czemu zabezpieczysz komputer przed wizytą nieproszonych gości



Dzięki opcjom umieszczonym w zakładce Dodaj/Usuń możesz łatwo zainstalować nowe programy lub usunąć te niepotrzebne

Idea takiego programu jest bardzo prosta. Zaznaczasz w okienku interesującą cię opcję, a on automatycznie modyfikuje rejestr. Koniec z Edytorem rejestru, wyszukiwaniem odpowiednich wartości i kluczy. Wszystko szybko, sprawnie i, co najważniejsze, w jednym miejscu. Poza tym Windows 98 Configurator posiada dwie podstawowe zalety. Po pierwsze, jest programem darmowym – bez przeszkód ściągniesz go z Sieci (zajmuje niewiele ponad 500 kB – można sobie na to pozwolić, dysponując nawet wolnym modemem), po drugie, program komunikuje się z użytkownikiem w naszym ojczystym języku, co bardzo ułatwia obsługę. Poligloci mogą oczywiście wybrać sobie jedną z dziesięciu innych wersji językowych.

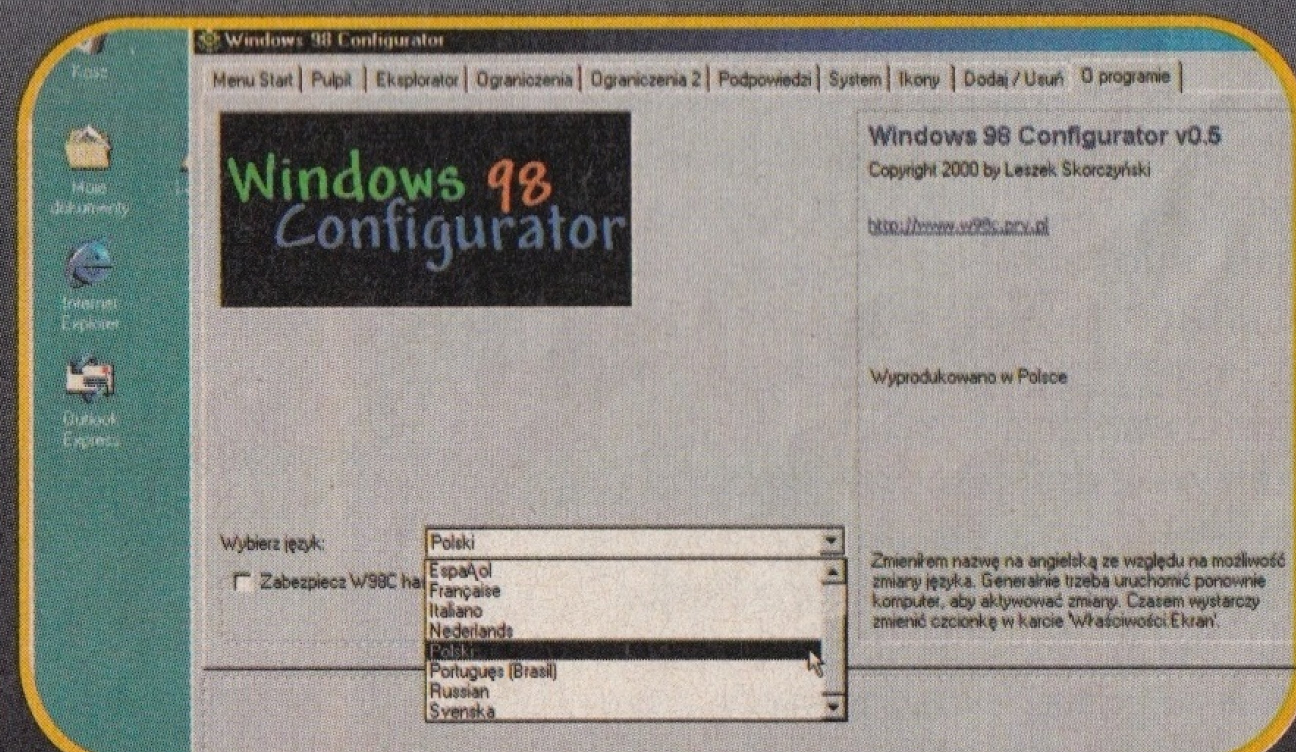
Zaczynasz zabawę

Po instalacji i uruchomieniu nadszedł czas na zapoznanie się z programem. Wszystkie opcje zostały pogrupowane w odpowiednie działy i umieszczone w stosownych zakładkach. Tym, na co od razu zwraca się uwagę, jest mnogość opcji związanych z ukrywaniem poszczególnych elementów systemu. Włączenie wszystkich opcji uniemożliwia dokonywanie jakichkolwiek modyfikacji ustawień okienek. To bardzo przydatna funkcja dla wszystkich, którzy borykają się z młodszym (lub starszym...) rodzeństwem o informatycznych zapędach – Windows odeprze ich wszystkie ataki. Jeśli jednak nie musisz ukrywać zaawansowanych ustawień, na pewno zainteresują cię inne funkcje programu. Pierwsze, bardzo pożyteczne opcje znajdziesz w zakładce *Pulpit*. Możesz tutaj zablokować obecne ustawienia pulpitu bądź tylko tapet lub skorzystać z opcji pozwalającej na pozbycie się kosza – dla wszystkich, którzy mają go po prostu dość. Kolejna zakładka *Eksplorator* pozwala uprościć tworzenie skrótów – stosowne opcje wyłączą dodawanie strzałek do ikony i wyrażenia „Skrót do". Także tutaj możesz włączyć podgląd bitmap – po uruchomieniu tej opcji, zamiast ikony, będzie widoczna miniaturka zawartości pliku. W polu *Ograniczenia* możesz, między innymi, wyłączyć autoodtwarzanie CD-ROM'ów czy wyświetlanie napisu: „Kliknij tutaj, aby rozpocząć" po najechaniu myszą na przycisk *Start*. Zakładka *Podpowiedzi* pozwala na modyfikację komunikatów wyświetlanych po zaznaczeniu stałych elementów pulpitu, możesz tutaj wpisać dowolny tekst. System – tutaj modyfikuje się nazwisko zarejestrowanego użytkownika oraz nazwę firmy. By zmienić ikony różnych elementów systemu, takich jak katalogi czy poszczególne opcje, w *Menu Start* możesz posłużyć się zakładką ikony. Modyfikacja jest bardzo prosta – wystarczy zaznaczyć na zakładce interesującą cię ikonę, wcisnąć *Zmień* i wybrać nową ikonkę. Jeśli nie będziesz zadowolony z dokonanych zmian, zawsze możesz powrócić do poprzednich ustawień, klikając na przycisku *Domyślna*. Jeśli mimo skasowania jakiegoś programu pozostał po nim wpis w oknie *Dodaj/Usuń* programy, możesz się go pozbyć, korzystając z opcji *Usuń wpis* na odpowiedniej zakładce. Opcja *Odinstaluj* usunie niechciany program.

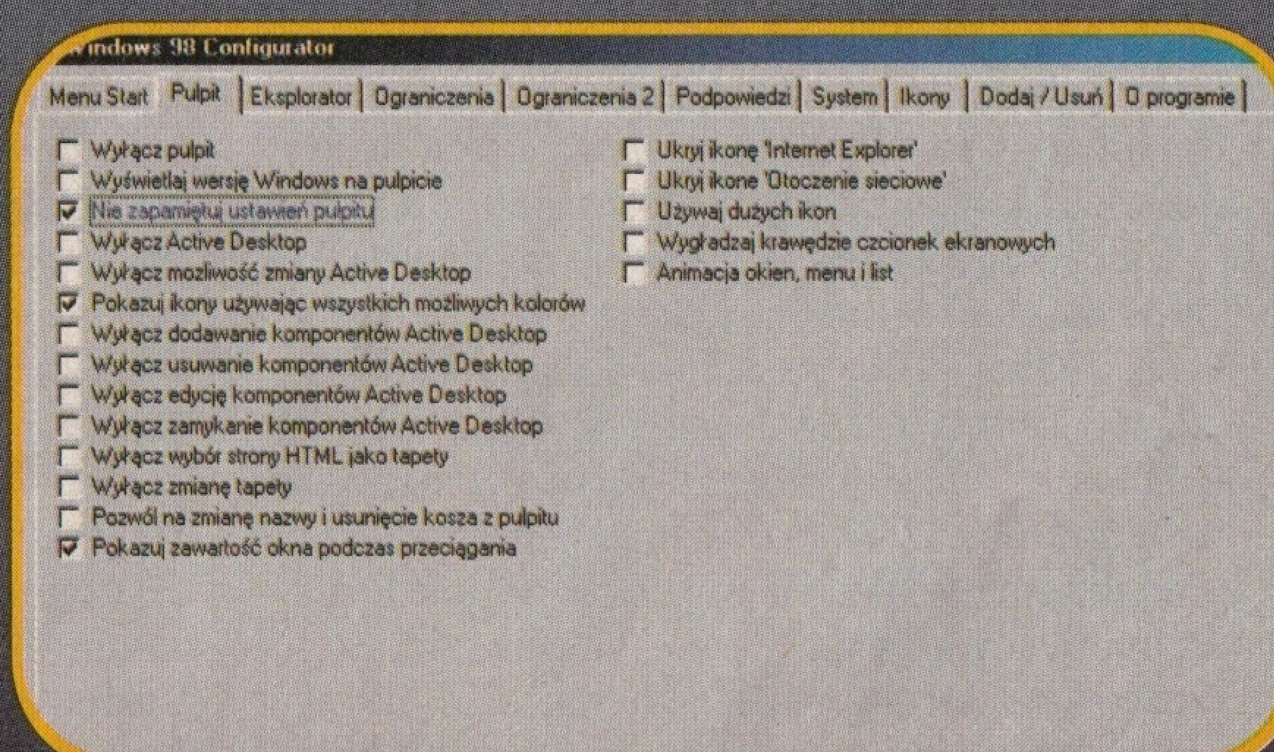
Co tylko zechcesz

To, oczywiście, tylko część możliwości programu, oferuje on bowiem jeszcze kilkadziesiąt innych opcji. Przed dokonaniem zmian najlepiej zapisać bieżącą konfigurację, aby można było do niej powrócić bez potrzeby ponownego szukania wszystkich przestawionych opcji. W ten sam sposób można stworzyć kilka profili, np. dla paru różnych użytkowników. Aby uniknąć czyjejś ingerencji w ustawienia systemu, warto zabezpieczyć program hasłem. Kiedy uaktywnisz już wszystkie interesujące cię opcje, wystarczy kliknąć na przycisku *Zastosuj* i zamknąć program. Część zmian będzie aktywna od razu, inne wymagają zrestartowania komputera.

Windows 98 Configurator jest idealnym programem dla wszystkich, którzy chcą lekko zmodyfikować okienka, a na samą myśl o dłubaniu w rejestrze dostają dreszczy. Tutaj otrzymają wszystkie potrzebne informacje, a – co najważniejsze – za darmo i po polsku.



Tak wygląda ekran startowy Konfiguratora Windows 98. Od niego zaczyna się twoja przygoda z „okienkami"



W zakładce Pulpit znajdziesz mnóstwo przydatnych funkcji, które ułatwią ci korzystanie z Windowsów

INFO

Skąd to wziąć?

FreeWareZ.prv.pl – strona główna programu Windows 98 Configurator. Oprócz najnowszych wersji programu znajdziesz tu dział z nowościami, FAQ i opis wszystkich dostępnych funkcji. Na tej stronie możesz także zapisać się na listę dystrybucyjną programu, dzięki czemu nie ominie cię żadna nowa wersja. Możesz także podzielić się swoimi uwagami z Leszkiem Skorczyńskim – autorem programu.

Tekst: Krzysztof Adamczyk; Zdjęcie: archiwum Wydawnictwa H. Bauer

Windows xp

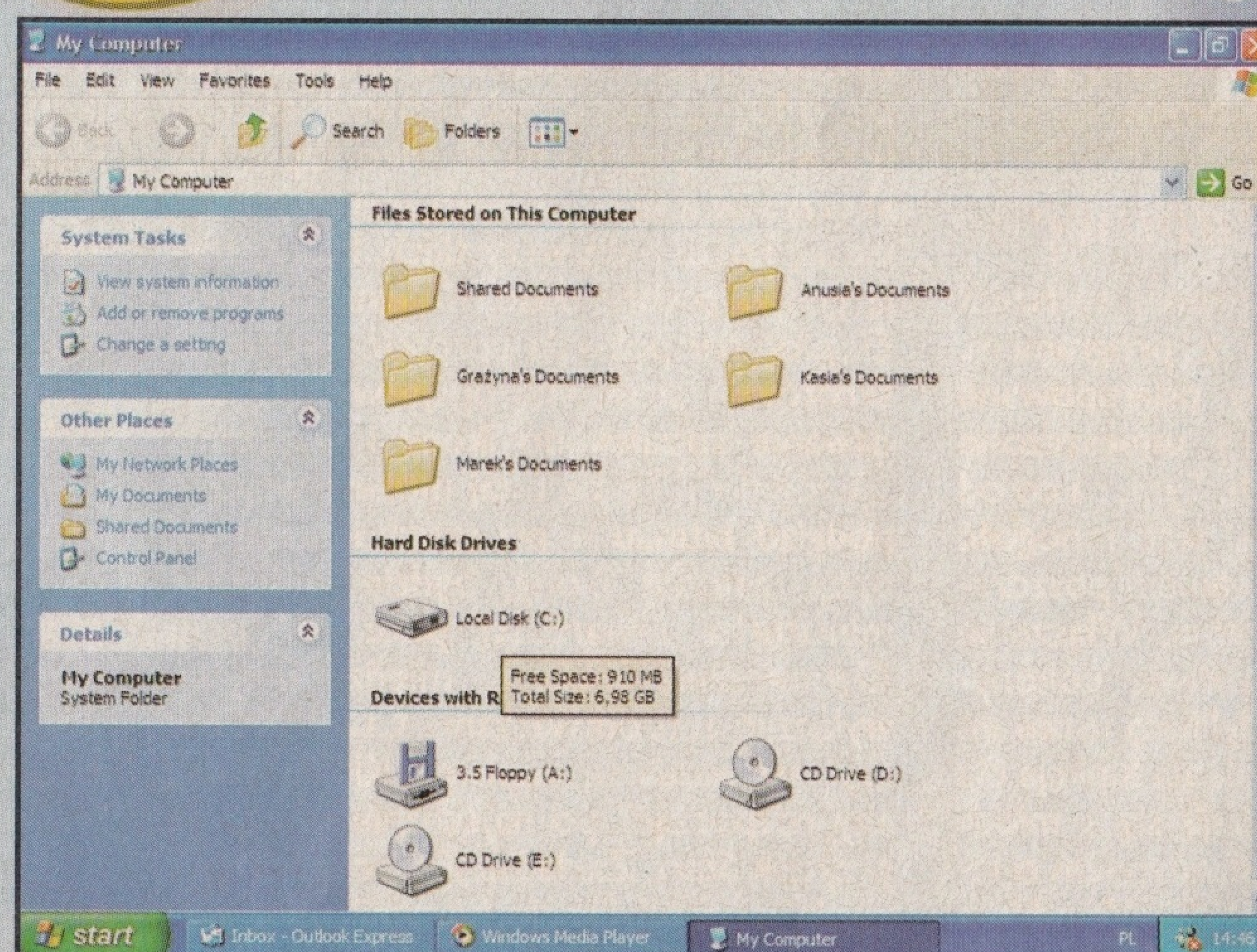
Najnowszy, ale czy najlepszy?



Przez ostatnie lata firma Billa Gatesa co kilka miesięcy informowała o powstaniu nowego, niezawodnego systemu dla PC. Teraz jest podobnie



Tak wygląda pulpit Windows XP. Interfejs robi bardzo dobre wrażenie i jest przyjazny dla użytkownika. Nie powinieneś mieć z nim problemów



Eksploracja zasobów zgromadzonych w komputerze jest teraz zdecydowanie prostsza dzięki ich logicznemu podziałowi

Historia okienek

- '85 – Windows 1.0
- '87 – Windows 2.0
- '90 – Windows 3.0
- '92 – Windows 3.1
- '93 – Windows NT 3.1
- '94 – Windows 3.11
- '94 – Windows NT 3.5
- '95 – Windows 95
- '96 – Windows NT 4.0
- '98 – Windows 98
- '99 – Windows 98SE
- '00 – Windows 2000 i ME
- '01 – Windows XP

nowe



Niebawem w USA odbędzie się najważniejsza premiera tego roku. 25 października rozpocznie się sprzedaż systemu Microsoft Windows XP.
Dzięki uprzejmości polskiego oddziału firmy mogliśmy przekonać się, ile rzeczywiście jest wart program, którego promocja kosztowała milion dolarów

Uruchomienie komputera i instalacja systemu przyniosły miłą niespodziankę. Ekran logowania jest interesujący, a design systemu całkowicie zmieniony. Różnica w wyglądzie pomiędzy Windows 98/2000 a wersją XP jest kolosalna. Nowością jest też błękitny (domyślnie) interfejs LUNA, charakteryzujący się, między innymi, zmienionym przyciskiem *START*. Teraz w jednej jego części na samej górze stale widnieje skrót do przeglądarki internetowej (Internet Explorer) oraz do programu pocztowego (domyślnie Outlook Express). Tuż pod nim znajduje się lista najczęściej używanych programów, generowana na podstawie liczby uruchomień konkretnych aplikacji. Po prawej stronie paska umieszczono rozwijane listy ze skrótami do katalogów: Moje Dokumenty, Moje Obrazy, Moja Muzyka itd., odwołanie do Panelu Sterowania, opcja do wylogowania się, zamknięcia systemu itp. Niżej znajduje się opcja umożliwiająca dostęp do wszystkich programów i funkcji.

Modyfikacji uległ też **Panel Sterowania**, dostępny teraz w dwóch wersjach. Jedna z nich jest niemalże identyczna, jak ta zastosowana w Windows 2000 Professional, a druga dzieli Panel tematycznie na grupy, takie jak Dodawanie/Usuwanie aplikacji, Właściwości użytkowników, Drukarki i skanery etc.

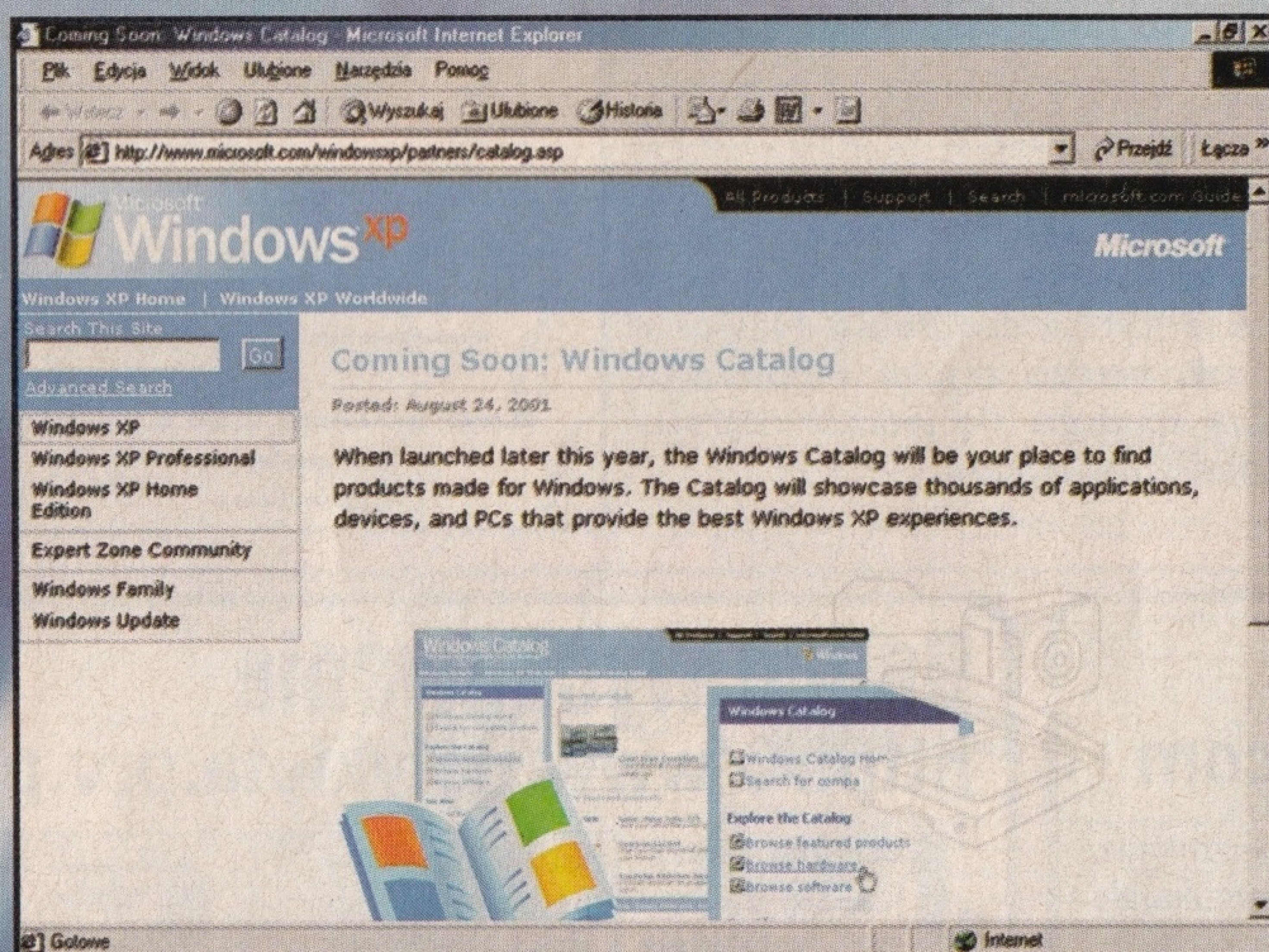
Szereg zmian wprowadzono na **Pulpicie**. Ikony są przeźroczyste, napisy nie zasłaniają tapety, co oczywiście można zmienić (jeśli chcesz, by były bardziej czytelne). Wszystkie ikony występują teraz w 32-bitowej palecie kolorów, dodano im także funkcję cieniowania i rozmywania obrazu, w tym także kursora. Powyższe udogodnienia można było co prawda uzyskać również w poprzednich wersjach systemu Windows, jednak wymagało to zainstalowania dodatkowych programów. Teraz wszystko jest zintegrowane z systemem.

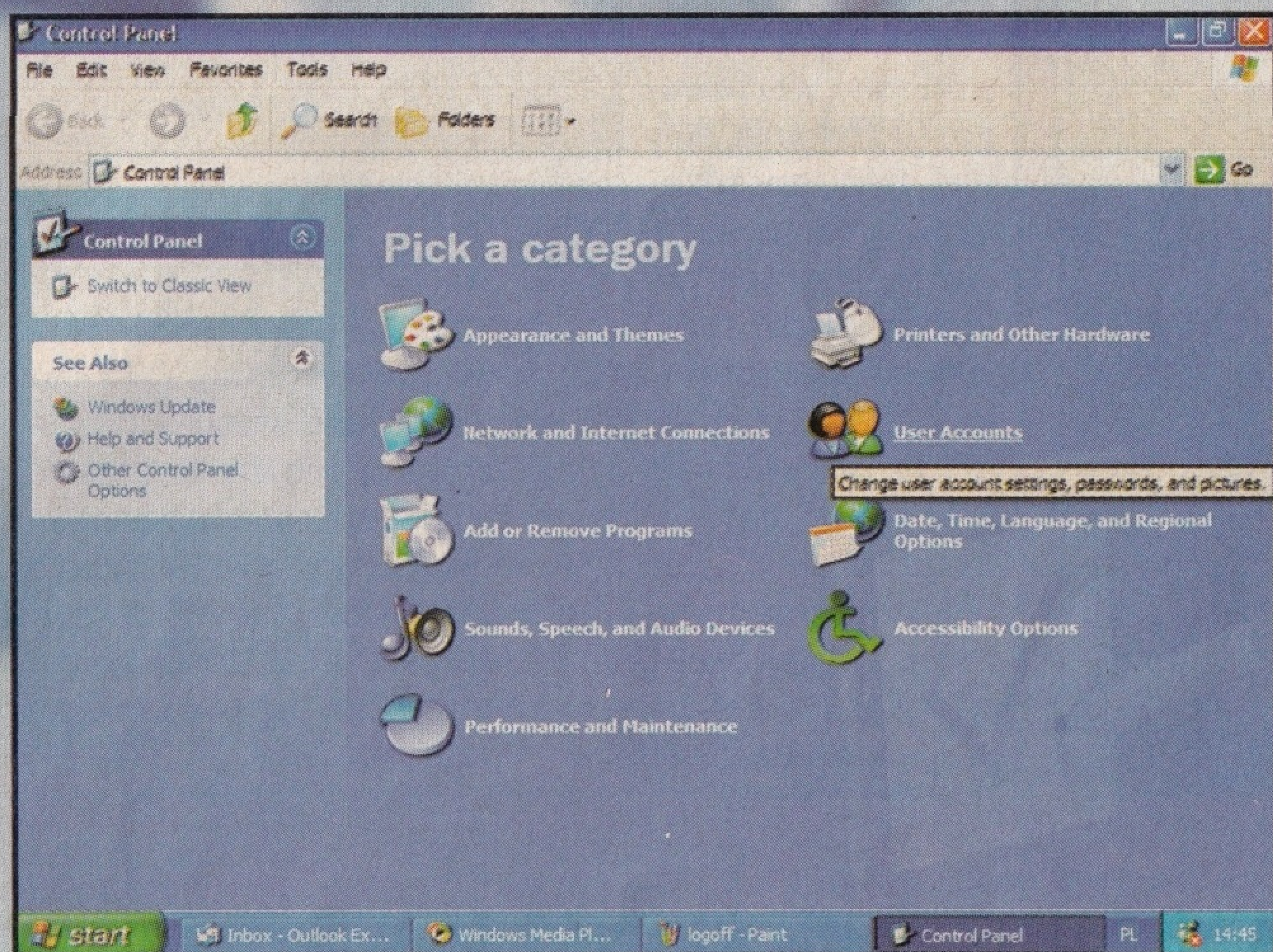
Kolejne nowości czekają na ciebie w **Pasku zadań**. Jest on teraz bardzie funkcjonalny i zdecydowanie bardziej przejrzysty, natomiast nieużywane ikony, obecne w tak zwanym polu systemowym (Tray), są auto-

matycznie ukrywane, choć można je również w każdej chwili odkryć jednym kliknięciem myszy. Pasek uruchomionych programów automatycznie grupuje dużą liczbę podobnych okien, do których masz dostęp dzięki rozwijanemu menu.

Oprogramowanie i zaawansowane funkcje

Na początek Internet. Do przeglądania stron WWW możesz korzystać z wbudowanej przeglądarki – popularnego Internet Explorera, tym razem w wersji 6.0. Do obsługi poczty elektronicznej i grup dyskusyjnych możesz użyć programu Outlook Express w tej samej wersji. W pierwszej z omawianych aplikacji wprowadzono sporo zmian na lepsze. Wbudowano np. protokół 128-bitowego szyfrowania. Ciekawostkę w przypadku przeglądarki stanowi również dostosowywanie wyświetlanych obrazków do takich rozmiarów, by – niezależnie od wielkości – mieściły się w oknie programu. Dodano także menu umożliwiające szybki dostęp do zapisywania obrazków, drukowania, przesyłania itp. Pojawia się ono po wskazaniu kursorem dowolnego obrazka.

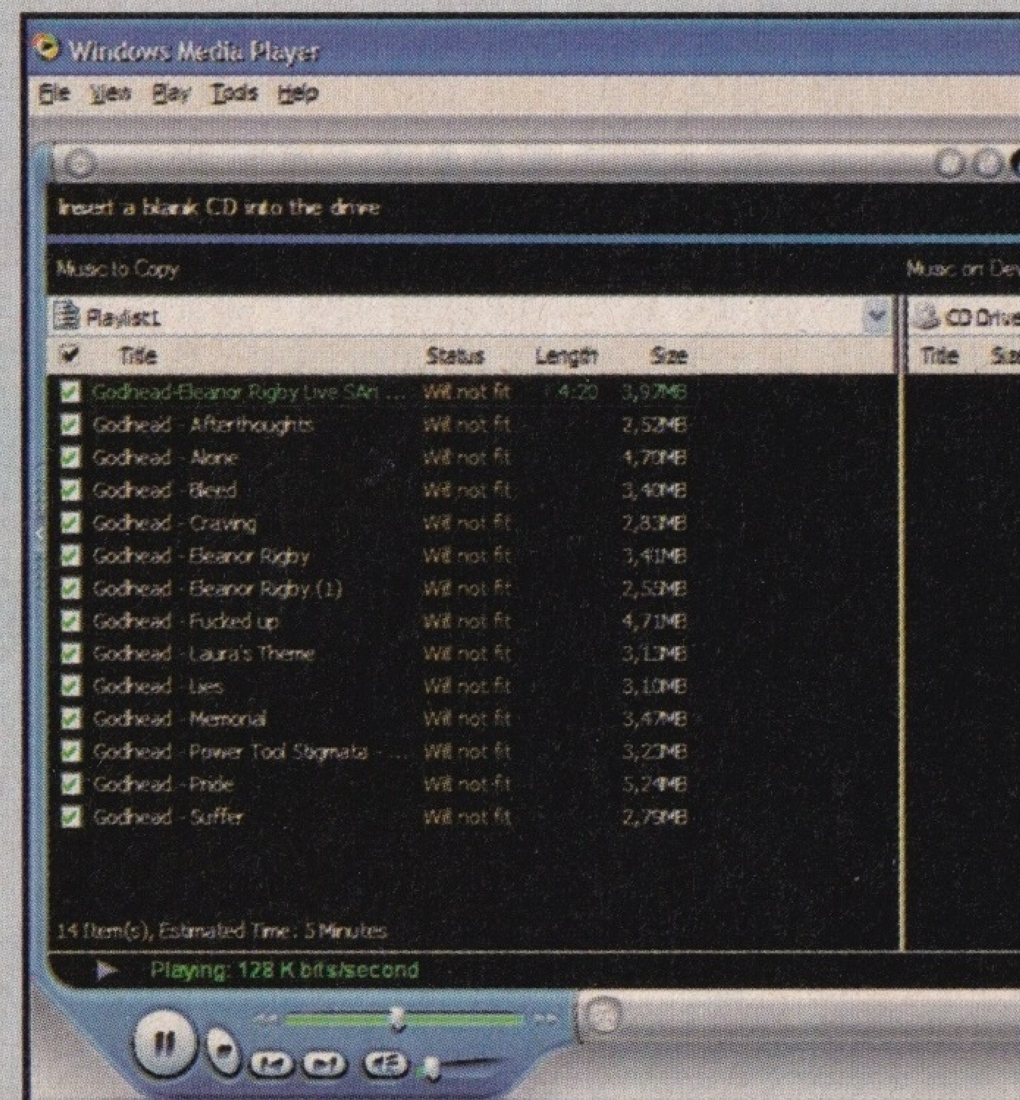

Windows Catalog to funkcja dostępna tylko przez Internet. Będzie to baza tysięcy produktów stworzonych specjalnie na potrzeby Windows XP


Nowy Panel Sterowania wygląda teraz na bardziej przystępny. Konserwatyści mogą jednak przywrócić standardowy wygląd okienek

Do obsługi poczty elektronicznej możesz używać wbudowanego klienta – Oultlook Express w wersji 6.0, który – oprócz kilku zmian kosmetycznych – został w pełni zintegrowany z Windows Messengerem – następcą znanego programu typu Instant Messaging – MSN Messenger. Windows XP zawiera także najnowszą wersję sterowników DirectX w wersji 8.1, co automatycznie zapewnia wsparcie dla grafiki 3D i gier. Wielbiciele multimediów także nie powinni czuć się rozczarowani, a to za sprawą Windows Media Playera 8, niedostępnego dla platform innych niż XP. Program obsługuje większość najpopularniejszych formatów audio/video dostępnych w Sieci, włączając w to możliwość skopiowania płyty audio do formatu *.WMA. Pliki MP3 możesz natomiast przekonwertować i skopiować na CD-AUDIO. Reżyserzy-amatorzy mogą skorzystać z prostego programu do edycji video – Windows Movie Make. Dużą innowację w systemie Windows XP stanowi możliwość skopiowania dowolnych plików na płytę CD bez konieczności instalowania dodatkowego oprogramowania. Usprawniony został także sam Eksplorator Windows. Wbudowano opcję podglądu obrazków w wersji slideshow oraz możliwość podglądu i obsługi plików ZIP, które możesz także rozpakowywać. System działa również w odwrotną stronę, więc bez problemu dokonasz archiwizacji dowolnych danych. Nowe Windows XP, jak zapewne już się zorientowałeś, obfitują w liczne usprawnienia i dodatkowe możliwości.

Instalować czy nie?

Windows XP to najszybszy, najbardziej stabilny i funkcjonalny system operacyjny z serii Windows. To wszystko, w połączeniu z naprawdę ładnym wyglądem i przyjaznym interfejsem, sprawia, że Windows XP to obecnie najlepszy wybór, jeśli kupujesz nowy komputer lub poważnie myślisz o zmianie systemu operacyjnego. Jednak to, czy zdecydujesz się na zmiany w swoim komputerze, czy pozostaniesz wierny starszej wersji Windows, zależy oczywiście tylko od ciebie.

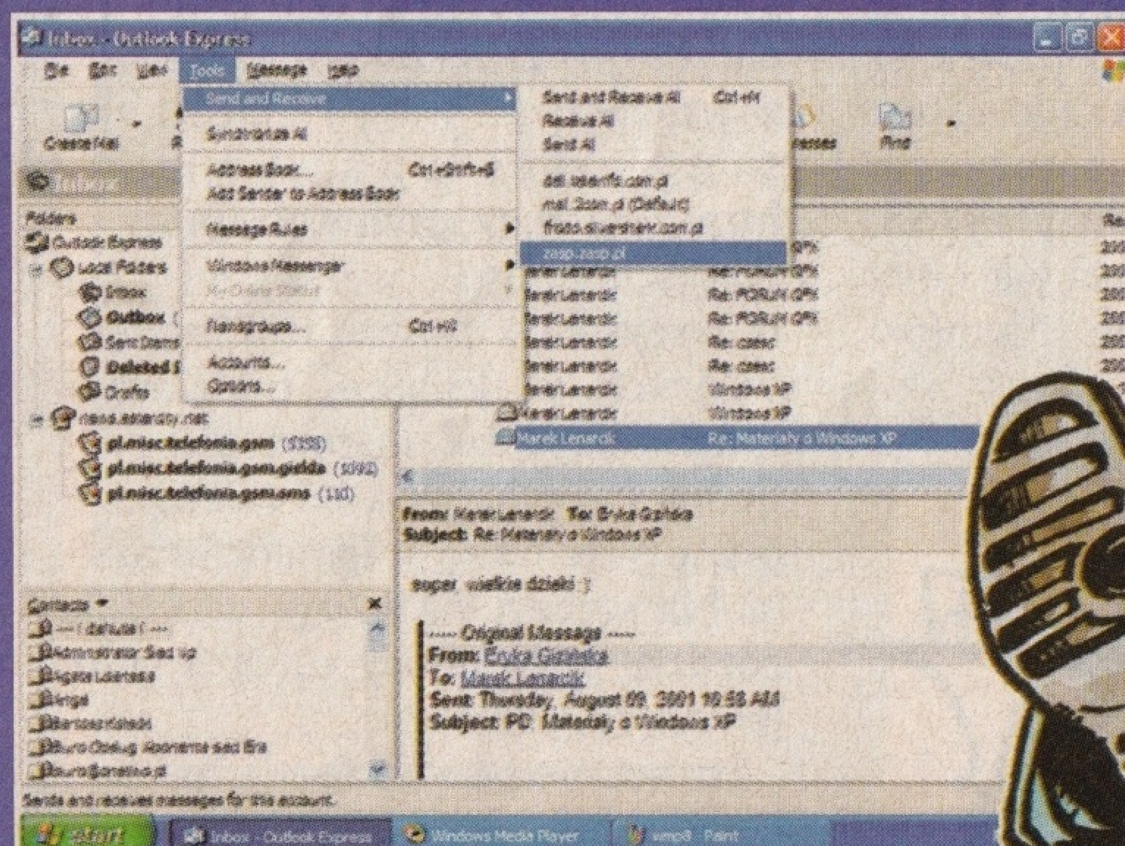

MP3 wprost na Audio CD. A wszystko to dzięki aplikacji Windows Media Player w wersji 8, która zintegrowana jest z systemem

MINIMALNA KONFIGURACJA, NA JAKIEJ BĘDZIE MOŻNA URUCHOMIĆ Windows XP:

- PROCESOR: 233 MHz, zalecane 300 MHz (Intel Pentium lub Celeron; AMD K6 / Athlon / Duron)
- PAMIĘĆ RAM: 64 MB, zalecane 128 MB
- DYSK TWARDY: 1.5 GB wolnego miejsca
- KARTA GRAFICZNA: zgodna z Super VGA 800x600
- CD-ROM lub DVD

PROGRAMY INTERNETOWE!

Wraz z nowym systemem użytkownicy dostaną ulepszone wersje Internet Explorera oraz Outlook Expressa. Niestety, jeszcze przed premierą pojawiły się głosy, że nowe programy nadal są pełne dziur w zabezpieczeniach. Cóż, nie pozostanie nam nic innego, jak oczekiwać na ewentualne uaktualnienia i patche.





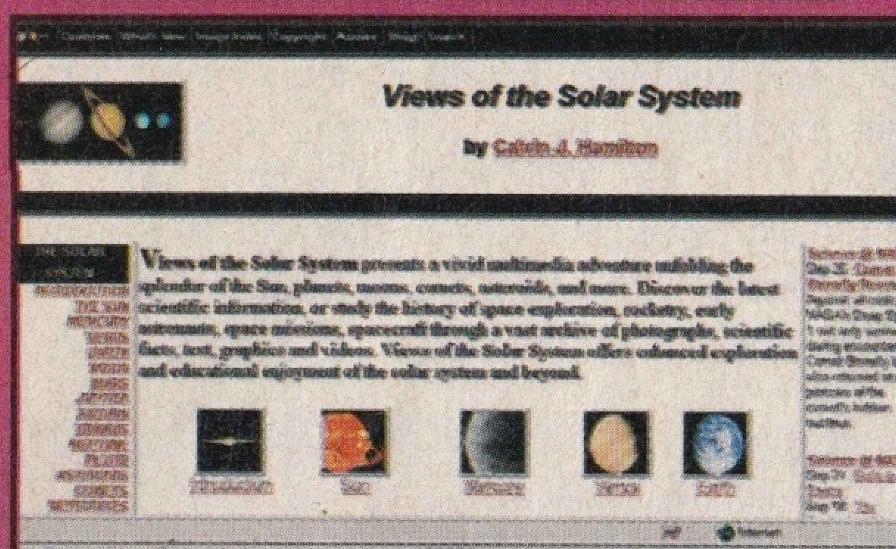
Tekst: Marek Lenarcik, Rys. Marcin Kułakowski

TOP 5 WWW

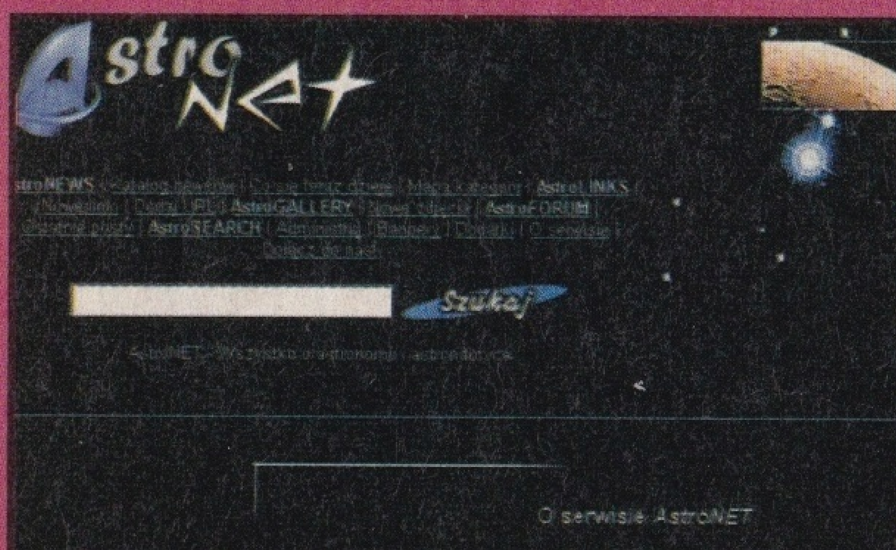
Długie jesienne wieczory to dobry czas na obserwację Kosmosu. Jeśli nie masz własnej lunety, to wejdź do Sieci.



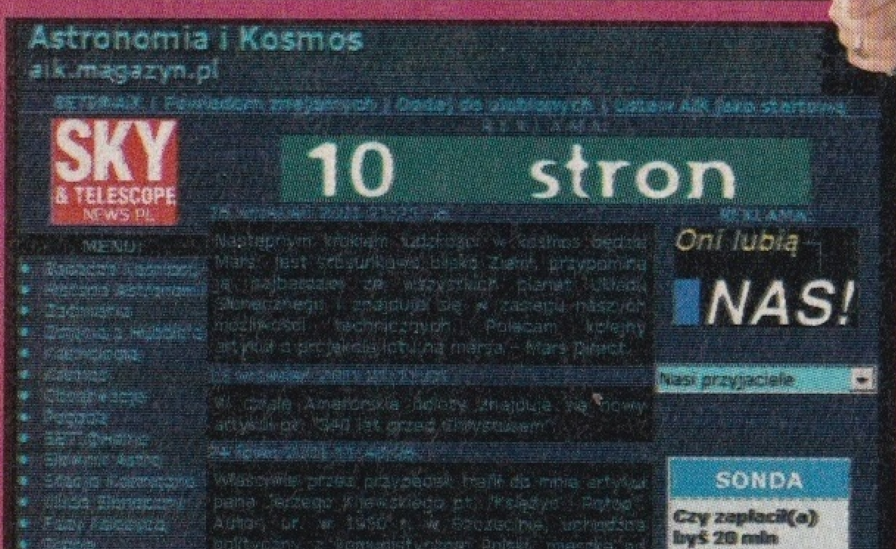
www.astrocd.astronomia.pl



www.solarisviews.com



www.astronet.pl



http://aik.magazyn.pl



www.camk.edu.pl

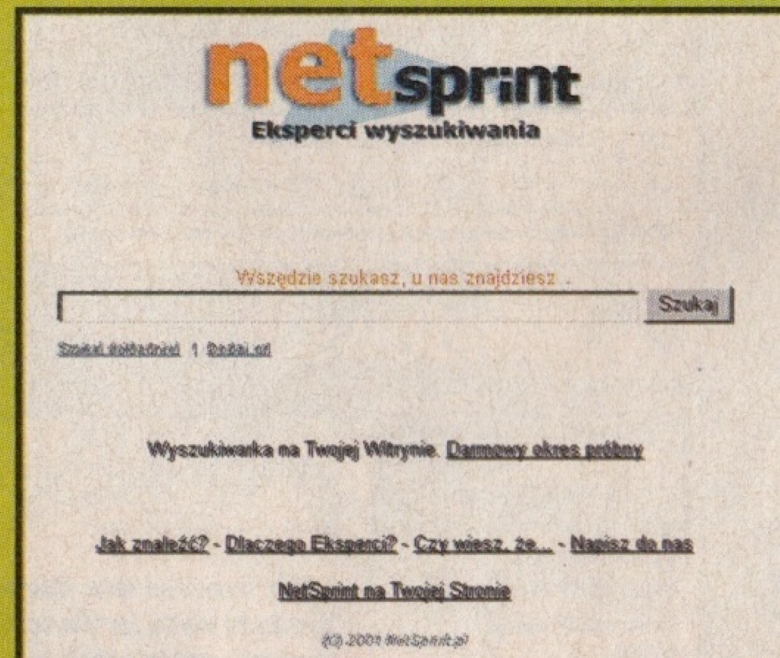


Kolejna wyszukiwarka

http://netsprint.pl

Wyszukiwarek ci u nas dostatek. Jedne są lepsze, inne gorsze. Każdy szanujący się portal ma swoje własne narzędzie do przeczesywania Sieci.

Systemy wyszukiwawcze mają swoje wzloty i upadki. Kiedyś bardzo popularny był Infoseek, teraz triumfy święci Google. Jednak rywalizacja między wyszukiwarkami nie jest jeszcze zakończona. Coraz śmielej czołówkę goni nowy zawodnik, który umiejscowił się w Sieci pod adresem **http://NetSprint.pl**. Autorzy witryny twierdzą, że są ekspertami w dziedzinie wyszukiwania informacji, mają najbardziej precyzyjny algorytm wyszukiwawczy i wiele innych zalet. Pierwsze wrażenie jest bardzo dobre. NetSprint działa bardzo szybko i dokładnie. Czy spodoba się jednak internautom? Czas pokaże...



Aleee... strona

http://www.2advanced.com

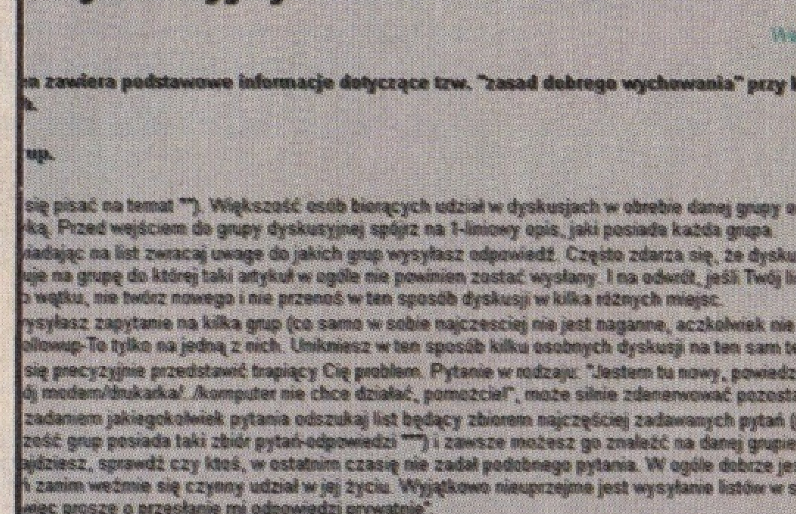
Dzięki technologii flash oblicze Sieci szybko się zmienia. Zrobić stronę napakowaną efektami to nie sztuka, ale dobra strona – to już całkiem inna historia.

Prawdziwym majstersztykiem sztuki webmasterskiej jest strona **http://www.2advanced.com/**, będąca wizytówką firmy zajmującej się projektowaniem stron internetowych. Trudno opisać słowami, to trzeba po prostu zobaczyć i, co ciekawe, usłyszeć. Projekt graficzny, muzyka, zawartość i wykonanie są na najwyższym poziomie. Czapki z głów!



Dobre wychowanie

http://www.netykieta.prv.pl



Jeśli nie wiesz, jak się zachować w jakiejś sytuacji, na wszelki wypadek zachowaj się przyzwoicie. Tą zasadą warto kierować się również podczas sieciowego surfowania. Aby nie być posądzonym o lamerstwo, warto zajrzeć na stronę **http://www.netykieta.prv.pl/** i tam poczytać trochę o podstawowych zasadach sieciowej kultury. Witryna napisana była już dość dawno, jednak nie straciła nic ze swej aktualności. Oprócz zasad netykiety można tu znaleźć również sporo materiałów oraz linków do stron o samym Usenecie, czyli o części światowej Sieci odpowiedzialnej za wymianę poglądów w grupach dyskusyjnych. Trzeba dodać, że im więcej osób będzie stosowało się do zasad netykiety, tym łatwiejsze i przyjemniejsze będzie znajdowanie w Sieci potrzebnych informacji.

Muminki

http://www.moomins.prv.pl

Jedną z najpopularniejszych współczesnych baśni jest opowieść o przygodach sympatycznych trolli zamieszkujących własną dolinę. Muminki, bo o nich mowa, są bohaterami serii książek autorstwa Tove Jansson. Stworki przeżywają mnóstwo niesamowitych przygód, bawiąc nimi zarówno dzieci, jak i dorosłych na całym świecie. Muminki prawdziwą popularność zyskały dopiero po nakręceniu serialu animowanego na podstawie książek.



W Internecie istnieje kilka stron poświęconych tym sympatycznym zwierzakom. Jedna z najlepszych witryn mieści się pod adresem **http://www.moomins.prv.pl/**. Znajdziesz tu wiele informacji o wszystkich postaciach występujących w książce, będziesz mógł pooglądać mapy i plany doliny Muminków, a co miesiąc przeczytać nowy fragment książki. Na szczególną uwagę zasługuje rozdział poświęcony autorce oraz jej innych książkom.

Strona nie powala feerią barw i natłokiem grafiki, jest za to bardzo przejrzysta i łatwa w nawigacji. Niebagatelną zaletę strony stanowi to, że ładuje się bardzo szybko, nawet za pośrednictwem przełądowanych łączy modemowych.







Komórkowe wiadomości

http://www.infosms.pl

Telefony komórkowe stały się prawdziwym przebojem ostatnich lat. Dziś prawie każdy ma swoją własną „komórę" i z dumą nosi ją w kieszeni, przy pasku, w torebce, w plecaku i... Słowem – telefony komórkowe są już wszędzie.

Dzięki Internetowi możesz zwiększyć możliwości swojego telefonu i całkowicie za darmo uczynić z niego prawdziwe centrum informacji. Unikatowa w skali polskiej Sieci jest strona **http://www.infosms.pl/**, na której możesz zaprenumerować różne serwisy (jest ich aż 40!). Do wyboru są między innymi takie dziedziny, jak: Sport, Wiadomości, Kultura i Rozrywka. Aby korzystać z usług Infosms, należy wypełnić specjalną ankietę i zarejestrować się. Serwis dostępny jest na razie tylko dla abonentów Plus GSM, ale autorzy strony zapowiadają, że wkrótce powiększy się o innych operatorów.



Czas do liceum

http://nowe-liceum.pl



Już niedługo staniesz przed wyborem szkoły średniej. To bardzo ważna decyzja. Warto więc zawczasu poczytać sobie o obyczajach panujących w liceum, o egzaminach i nowych przedmiotach. Dobrym źródłem informacji jest strona **http://Nowe-Liceum.pl**. Witryna jest redagowana bardzo profesjonalnie we współpracy z Wydawnictwami Szkolnymi i Pedagogicznymi. Ten portal edukacyjny jest zarówno miejscem nauki, jak i rozrywki. Oprócz materiałów edukacyjnych znajdziesz tu, na przykład, bardzo śmieszne kartki elektroniczne. Wkrótce pojawią się szachy oraz inne gry. Gdy zaczniesz poważnie myśleć o licealnej przyszłości, koniecznie odwiedź tę witrynę.



Gdzie po pliki?

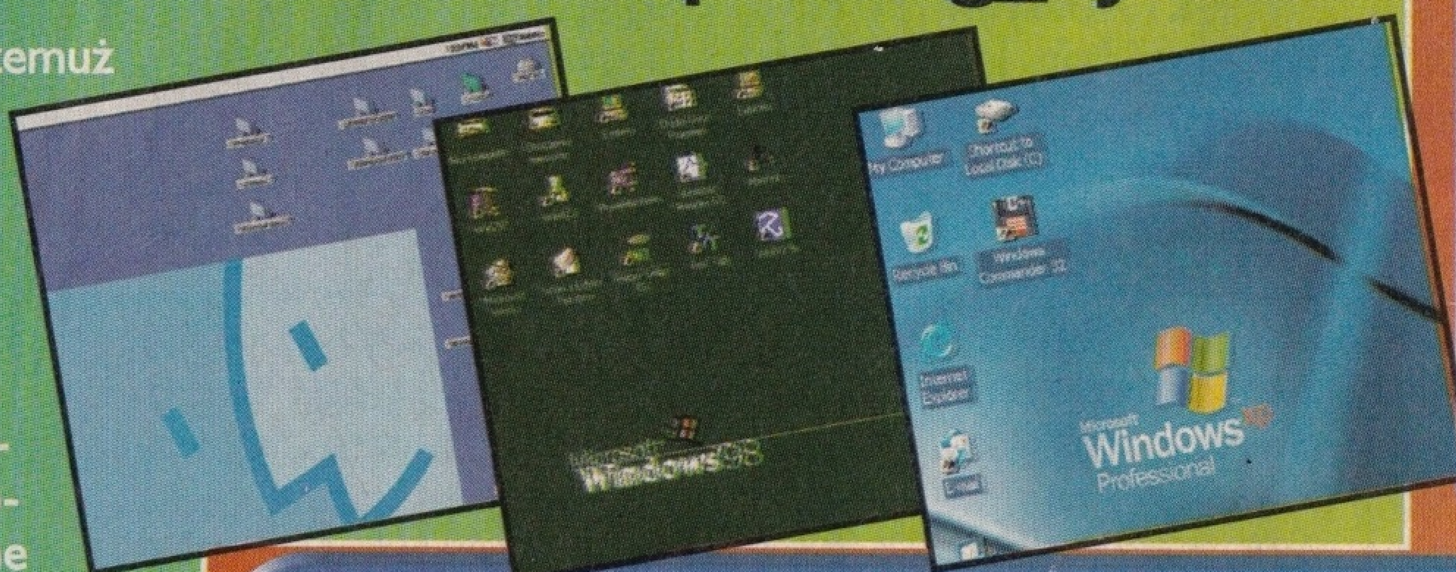
http://plikoskop.pl

Na pewno nie raz szukałeś w Sieci jakiegoś programu, sterowników lub innych plików. Sam wiesz, jak trudno czasami znaleźć to, czego potrzebujesz, za pośrednictwem zwykłej wyszukiwarki. Naprzeciw zapotrzebowaniom internautów wyszli konstruktorzy specjalnej wyszukiwarki, przeznaczonej wyłącznie do przeczesywania zasobów polskich serwerów FTP. Pod adresem http://plikoskop.pl/ znajdziesz bardzo wydajne narzędzie, które z pewnością ułatwi sieciowe poszukiwania. Dzięki nowoczesnym metodom zbierania informacji oraz ograniczeniu zasięgu tylko do krajowego Internetu, Plikoskop umożliwia bardzo szybkie odnalezienie potrzebnych plików oraz pobranie ich z pominięciem zatłoczonych łączy międzynarodowych.

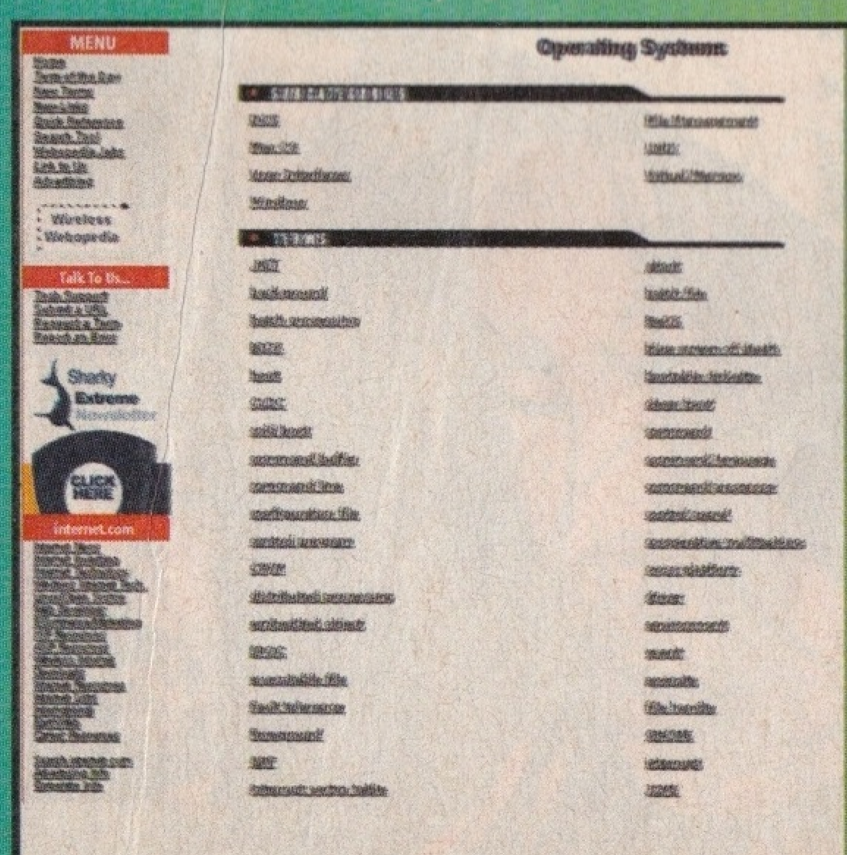


Systemy operacyjne

http://webopedia.internet.com/Operating_Systems



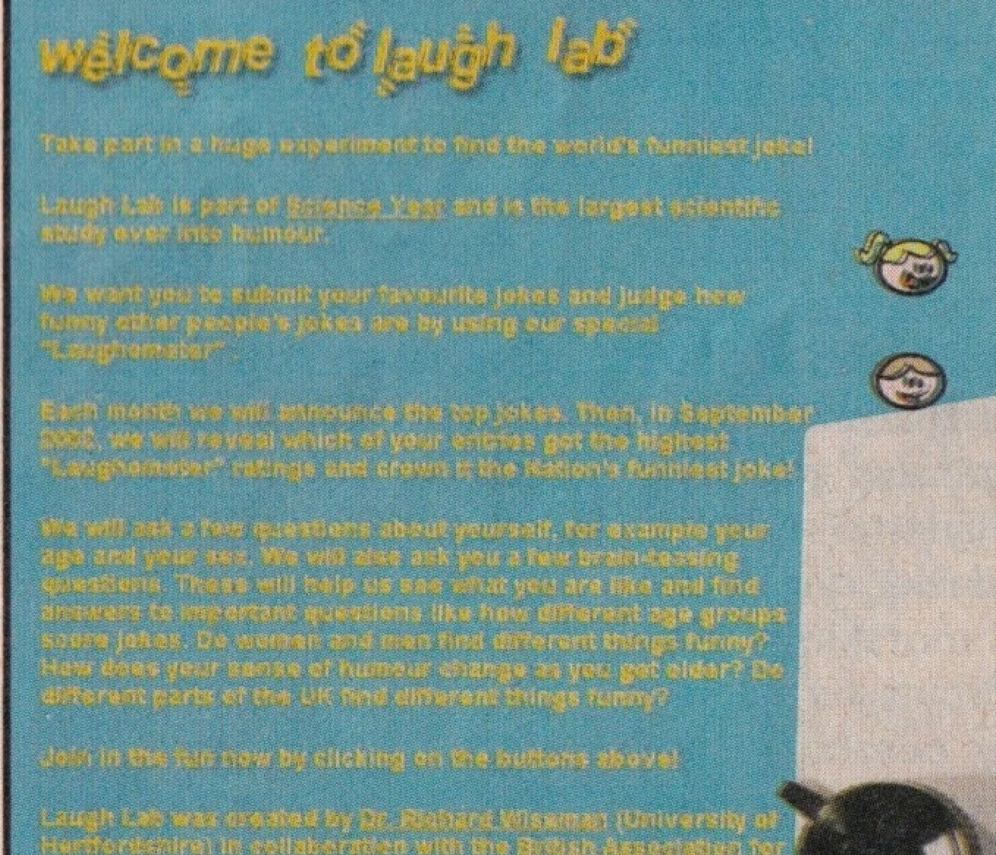
Systemy, ach, systemy... czemuż jest was tak wiele? Nie wystarczyłby sam Windows 98 na całą planetę? Na szczęście nie wystarczy i bardzo dobrze. Każdy ma wybór i może zainstalować w swoim komputerze, co tylko chce, chociaż niektórzy nawet nie zdają sobie sprawy, że istnieją jakieś inne systemy niż Windows. Jeśli chciałbyś poczytać co nieco o innych produktach niż ten wymyślony w laboratoriach pana Gatesa, to zajrzyj na stronę http://webopedia.internet.com /Operating_Systems/. Później zdecydujesz, co wybrać. W tej internetowej encyklopedii znajdziesz dużo interesujących informacji o wielu systemach. Są tu zarówno stosunkowo popularny UNIX, jak i zapomniany, chociaż swego czasu bardzo dobry, OS/2. Na witrynie znajdziesz linki do artykułów oraz do zbiorów z oprogramowaniem. Użytkownicy Windowsów też znajdą coś dla siebie.



Laboratorium Śmiechu

http://www.laughlab.co.uk/home.html

Śmiech to zdrowie. To wie każdy. Niewielu jednak zdaje sobie sprawę, że śmiech, podobnie jak zdrowie, może być również tematem naukowych rozważań. Naukowcy z angielskich uniwersytetów postanowili znaleźć najśmieszniejszy dowcip. Każdy, kto tylko zechce, może wysłać dowcip, który, jego zdaniem, jest najlepszy. Na stronie należy wypełnić specjalną ankietę, która zakwalifikuje cię do odpowiedniej grupy internautów. Na tej podstawie dowcipy będą segregowane i każdy będzie mógł czytać tylko kawały przeznaczone dla siebie. Cała akcja ma się zakończyć we wrześniu 2002 roku. Wtedy też zostanie ogłoszony oficjalny ranking najśmieszniejszych historyjek. Póki co, możesz zaprenumerować oficjalną gazetkę internetową, przygotowywaną przez Laboratorium Śmiechu. Co miesiąc nowa porcja zabawy!

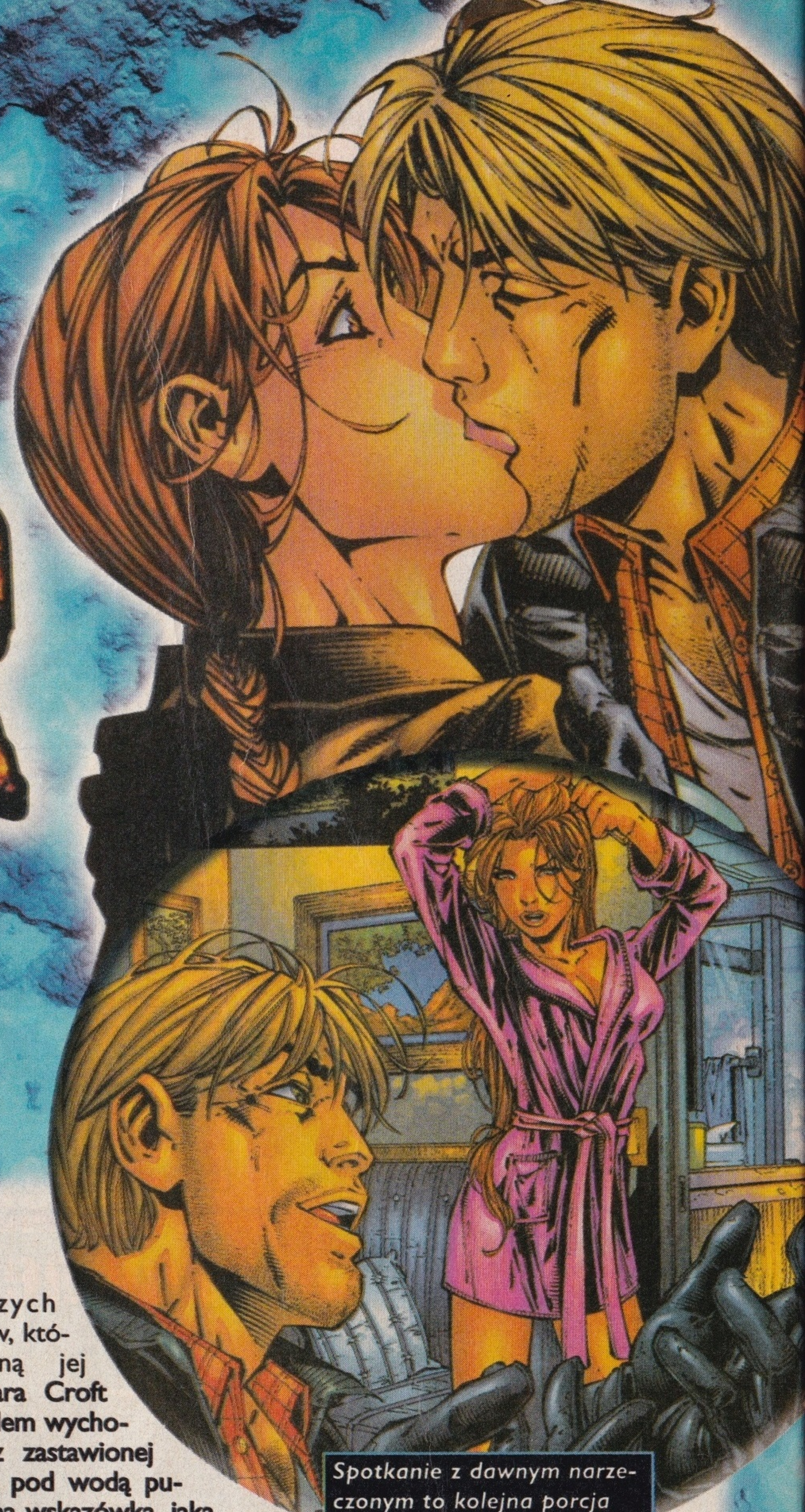




Tekst: Alexander Winciorek; Zdjęcia: archiwum Wydawnictwa H.Bauer; Rys. Marcin Kułakowski

Lara Croft opanowała ostatnio wyobraźnię mas. Teraz możesz ją spotkać również w komiksie

TOMB RAIDER



Spotkanie z dawnym narzeczonym to kolejna porcja życiowych komplikacji



Gdziekolwiek pojawi się Lara, od razu robi się gorąco, a kłopoty mnożą się jak wirus grypy

Lara Croft jest kobietą piękną i niepokojącą. Miłośnicy gier komputerowych nie mogą narzekać na brak towarzystwa tej łowczyni przygód. Niedawno odbyła się premiera filmu „Lara Croft: Tomb Raider", w sklepach jest dużo gadżetów z Larą, a ona sama uśmiecha się do ciebie z wszechobecnych plakatów. **Kolejne przygody Lary możesz też śledzić na kartach komiksu. Na polskim rynku są już dwa albumy z serii, która w Stanach Zjednoczonych ukazuje się od 1999 roku.** Autorem scenariusza jest Dan Jurgens, a szkic, tusz i kolor to dzieło trzech osób (amerykańska technologia zespołowej pracy). **„Maska meduzy", bo taki tytuł nosi dwuczęściowa historia przygód pięknej pani archeolog, zaskakuje dynamiką wydarzeń i nagłymi zwrotami akcji.** Larze towarzyszy jej opiekun Hartford Compton i podejrzany Chase Carver , który, zdaniem Lary, jest „najbardziej nieodpowiedzialnym, wybuchowym, samolubnym facetem, jaki kiedykolwiek chodził po Ziemi". I jako jedyny umie tak jak ona odnajdywać zaginione skarby. Ta trójka musi wykonać zlecenie bezwzględnego człowieka, Parisa d'Arseina, które balansuje na granicy legendy i rzeczywistości. Chodzi o odnalezienie mitycznej maski meduzy, wykonanej ze stopu złota i magii, która nadaje temu, kto ją nosi, potężną moc – tzw. spojrzenie śmierci. **Cały problem polega na tym, że maskę ostatni raz widziano w 1505 roku na hiszpańskim galeonie, który zatonął gdzieś na Atlantyku.** Wiadomo również, że wrak statku odnaleziono, a maskę wydobyto z morskiego grobowca. Lara postanawia jednak zwiedzić głębiny oceanu w poszukiwaniu jakiegoś tropu. Niestety, jej śladem podążą grupa tajemniczych najemników, którzy pragną jej śmierci. **Lara Croft prawie cudem wychodzi cało z zastawionej przez nich pod wodą pułapki. Jedyna wskazówka, jaką znajduje we wraku galeonu, pozostawiona przez jej byłego narzeczonego Chase Carvera, prowadzi do Nepalu.** Tam, gdzie czeka już na nią „zaufany" informator Taj i złowrodzy mordercy. Spotkanie z byłym ukochanym nie budzi w Larze miłych wspomnień, ale wywołuje parę zabawnych dialogów między bohaterami. Np.: L.C. – „Było ich tylko z dziesięciu. Mogliśmy się przebić!", C.C. – „Co to niby jest? Komiks?". Kiedy przyjaciele uciekają przed rozprzestrzeniającym się ogniem (Carver ucieka pierwszy): L.C. – „Co się stało z „panie przodem"? C.C. – „Jestem dumny z moich poglądów na temat równouprawnienia". Oprócz żartów słownych nie zabraknie też, oczywiście, dowcipów sytuacyjnych. Gdy Lara i Chase poznają dalszą część legendy o masce meduzy, postanawiają odnaleźć klucz, który mógłby ich do niej zaprowadzić. **Ów tajemniczy klucz to drogowskaz z kamieni, ułożony około 1200 roku, który ma wskazywać drogę do „wiecznego pokoju i wolności przed skutkami Zła".** Gdy wreszcie docierają do jaskini, w której ukryta jest maska meduzy, czeka ich kolejna niespodzianka. Jaki los spotka Larę i Carvera? Kim naprawdę jest przyjaciel rodziny Croftów, Hartford Compton? Jakiej zapłaty zażąda Lara za wypełnienie zadania? Aby się tego dowiedzieć, wystarczy zajrzeć do nowej serii komiksowej z przygodami Lary Croft. Warto to uczynić, bo historia jest rysowana w typowo amerykańskim stylu o superbohaterach, a akcja trzyma w napięciu. Co ciekawe, w komiksie Larze towarzyszą przyjaciele, podczas gdy w grze była zdana jedynie na siebie.



Tekst: Joanna Rudnicka; Rysunki: © 2001 TM-Semic

Dżdżownica Jim 3D

Sławny robak Jim (efekt połączenia zwykłego robala i kosmicznego skafandra, który spadł z nieba) robił błyskotliwą karierę w komiksach, kreskówkach, grach komputerowych i konsolowych, a tu trrrrach! Na głowę spadła mu Krowa. Nie było to jednak zwykłe, mlecznodajne zwierzę, ale tajemna broń użyta przez przeciwników dzielnego Jima, którym nie podobało się to, że robak zawsze niweczy ich paskudne plany. Tym razem prawie im się udało, bo Jim wylądował w szpitalu i ledwo się trzyma. Walka przeniosła się więc do mózgu sławnego robala. Teraz Jim musi odwiedzić kilka płatów swojego umysłu i jeszcze raz stoczyć walkę ze swoją Przeszłością, Marzeniami i innymi Koszmarami. Uwaga! Gdzieś tutaj kryją się przeciwnicy Jima, którym strasznie zależy, żeby robak został dżdżownicą-warzywem. Taka niebezpieczna walka czeka cię w grze DŻDŻOWNICA JIM 3D. Jest to specjalne, ekskluzywne wydanie gry akcji EARTHWORM JIM ze zmienioną okładką oraz dołączonym atrakcyjnym breloczkiem. Zostaje ono włączone do serii FAJNA CENA, w której wszystkie produkty kosztują 49,90 złotych.





PC Killer

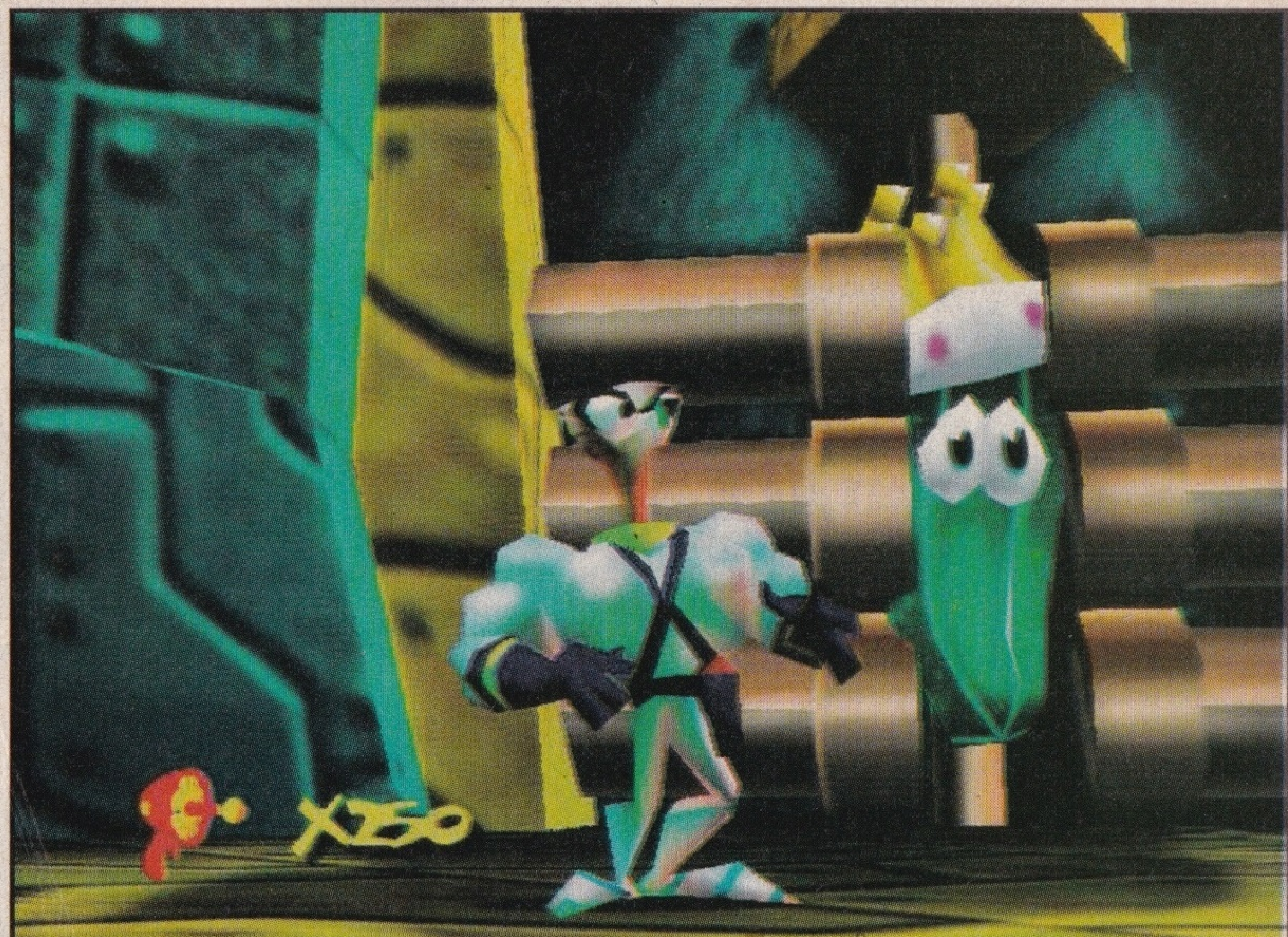


O nie… znowu się zawiesił… i to pod koniec etapu… trzy godziny stracone (chlip!). Tego już mu nie wybaczę. Czas na ZEMSTĘ! Zaraz skasuję windozę… albo lepiej – sformatuję mu ten wredny dysk. Ech – znowu będzie tyle roboty z przywracaniem – gdyby tylko istniał jakiś prostszy sposób na zrobienie mu kuku…

Ależ oczywiście, że istnieje. Renomowana firma DmTm Elektronics zajęła się na poważnie tym problemem i już po dwóch miesiącach wprowadziła na rynek specjalnego hardware'owego zabójcę kompa. Urządzenie to nazywa się PC Killer i, jak zapewnia producent, jest w stanie poradzić sobie nawet z najbardziej opornymi konfiguracjami sprzętowymi. W pudełku oprócz podzespołu znajduje się instrukcja, w której zawarto kilka istotnych rad dotyczących użytkowania produktu. Należy podłączyć Killera do wolnego gniazda zasilania, otworzyć okno, włączyć peceta i… już po wszystkim. Zemsta się dokonała. Prawda, że proste? Firma DmTm, w ramach popularyzacji swojego cacka, do końca roku będzie sprzedawała je za jedyne 5zł. Po rozpatrzeniu wszystkich zalet urządzenia udzielam mu rekomendacji – PC Killer powinien znaleźć się pod każdą strzechą!

UWAGA: POWYŻSZY TEKST TO ŻART! NIE POLECAMY UŻYWAĆ PRZEDSTAWIONEGO ROZWIĄZANIA!

TAKIE SAME, ALE INNE





Dżdżownica Jim to znany bohater kreskówek. Niestety, przy tworzeniu filmu ktoś pozmieniał kilka elementów obrazków. Znajdź 4 szczegóły różniące powyższe zdjęcia.

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy CD PROJEKT możecie wygrać gry DŻDŻOWNICA JIM 3D! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 8 XI 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Z czym „zderzył" się Jim?

ŚWIAT ROBALA







ŻARTY

Pani w szkole pyta Jasia:
– Powiedz mi, kto to był: Mickiewicz, Słowacki, Norwid?
– Nie wiem. A czy pani, wie kto to był Zyga, Chudy i Kazek?
– Nie wiem... – odpowiada zdziwiona nauczycielka.
– To co mnie pani swoja banda straszy?

Przybiega Jaś na stację benzynową z kanistrem:
– Dziesięć litrów benzyny, szybko!
– Co jest? Pali się?
– Tak, moja szkoła. Ale troche jakby przygasa.

Mama pyta swego synka:
– Jasiu, jak się czujesz w szkole?
– Jak na komisariacie: ciągle mnie wypytują, a ja o niczym nie wiem.

Tekst: R.J. Yackoo, Piotr Szeląg; Rys. Marcin Kułakowski

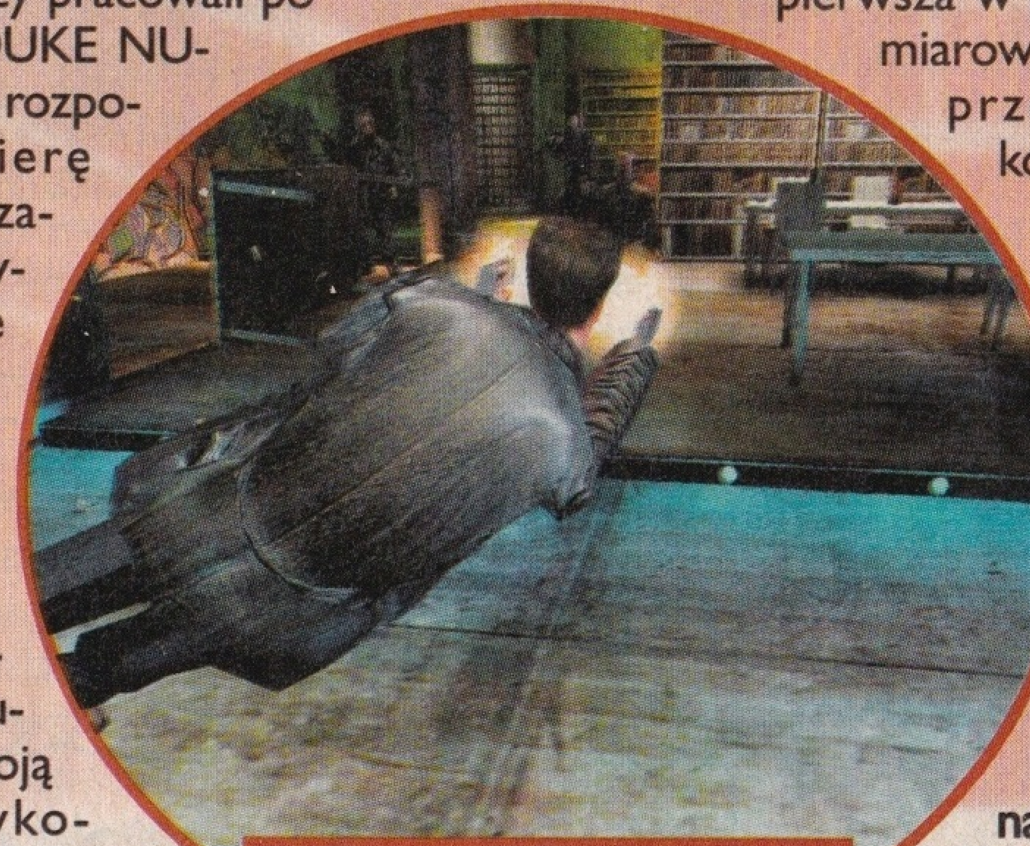
LICZY SIĘ POMYSŁ

Obecnie gry są znacznie piękniejsze niż kiedyś. Także ich realizm stoi na wyższym poziomie. Jednak w tym pędzie do perfekcji programiści zapominają o jednej bardzo istotnej rzeczy – o oryginalności


DAIKATANA – prace trwały długo, ale gra nie odniosła sukcesu

Kiedyś było łatwiej – mawiają informatycy z wielkich przedsiębiorstw masowo produkujących gry – wystarczyło narysować ludka, składającego się z czterdziestu pikseli, dać mu patyczek strzelający kropkami – i przebój gotowy. **Teraz wypuszczenie na rynek dobrej gry jest zadaniem niesamowicie kosztownym, długotrwałym i skomplikowanym.** Przykładowo produkcja siódmej części FINAL FANTASY pochłonęła 40 milionów dolarów, a niektóre gry Electronic Arts kosztowały tyle, co nakręcenie „Wiedźmina". Nad takimi molochami, jak DAIKATANA czy MAX PAYNE informatycy pracowali po cztery lata, zaś DUKE NUKEM FOREVER rozpoczął swą karierę medialną w czasach, gdy wszyscy gracze fascynowali się pierwszą częścią QUAKE. Nic więc dziwnego, że autorzy boją się ryzykować. Opracowują programy, które tak naprawdę stanowią tylko nieco ulepszone wersje popularnych przebojów...

Na szczęście w historii gier komputerowych nie brakuje oryginalnych, a niekiedy nawet dziwacznych pomysłów, które spodobały się graczom i na lata zapadły w ich pamięć. Wystarczy wspomnieć chociażby CAR & DRIVER, starą „samochodówkę", która biła rekordy popularności na samym początku lat 90. Gracz ścigał się w niej z zawodnikami, którzy... stanowili odwzorowanie jego przejazdów podczas poprzednich okrążeń. W efekcie, aby wygrać, trzeba było jeździć coraz lepiej, a na sztuczną inteligencję komputera mogli narzekać tylko niedzielni kierowcy. Niewątpliwą rewolucję stanowił też DESCENT, pierwsza w pełni trójwymiarowa strzelanina FPP, przeznaczona dla komputerów osobistych, a także FADE TO BLACK, który zapoczątkował gatunek nazwany dziś TPP. **Warto przypomnieć, że piszący o nim dziennikarze narzekali na dziwne zachowanie kamery, która pokazywała postać od tyłu zamiast od przodu!** To, co niegdyś budziło niesmak, stało się obecnie obowiązującym schematem, powielanym na dziesiątki sposobów.


Bullet time spowalnia akcję i daje ci czas do namysłu

Ale nie wszystkie ciekawe pomysły stają się po kilku latach codziennością. Kontynuacji nie doczekał się VIRUS, zręcznościów-



DESCENT jako pierwszy oferował taką swobodę ruchów w trzech wymiarach



Gra FADE TO BLACK była krytykowana za to, że pokazuje postać zza pleców

ka z silnie zarysowanymi elementami strategii, rozgrywająca się we wnętrzu komputera. **Gracz stawał w niej na czele sił programu antywirusowego i zwalczał zbędne robactwo. Wędrował przy tym... po swoim własnym komputerze.** Bronił obrazków pochowanych na dysku twardym, zmagał się z wirusami, zżerającymi pliki dźwiękowe. Gdy stracił sterowniki myszki, musiał zrezygnować z obsługi gry za pomocą „gryzonia". Gdy wirus zeżarł mu programy, odpowiadające za kartę dźwiękową, zanikała muzyka! Najbardziej strzeżonym punktem była oczywiście karta graficzna wraz z oprogramowaniem...


ENDORFUN tylko na pierwszy rzut oka jest prostą łamigłówką

Za ciekawostkę uchodziła też gra ENDORFUN firmy Warner Bros. Na pierwszy rzut oka była to prosta łamigłówka, polegająca na dopasowywaniu kolorów. W rzeczywistości w grę wpleciono komunikaty podprogowe, wywierające wpływ na nieświadomych tego graczy! **Co kilka chwil, na ułamek sekundy, na ekranie pojawiał się napis „Na swój sposób jestem geniuszem".** Bawiący się nie zauważał go, gdyż zbyt szybko znikał, ale mózg zapamiętywał ów obraz i zapisywał go w pamięci. W efekcie gracz nabierał przekonania, że jest geniuszem. To, oczywiście teoria, gdyż naukowcy potwierdzili skuteczność komunikatów podprogowych tylko w warunkach laboratoryjnych, ale któż z nas nie chciałby zagrać w ENDORFUN i chociaż przez chwilę poczuć się (jeszcze) mądrzejszym?

Jedna z najlepszych gier tego roku, BLACK & WHITE, obfitowała w oryginalne pomysły. Interfejs pozbawiony ikon, wykorzystanie imion i nazwisk zapisanych w książce adresowej programu pocztowego i dostosowanie pogody panującej na wyspach Edenu do tej, którą grający widzi za oknami (wszystko dzięki łączom internetowym z jednym z serwerów pogodowych) to niewątpliwie rzadko stosowane zabiegi. Rewolucję stanowiły jednak obdarzone prawdziwą, choć sztuczną, inteligencją chowańce. Z pewnością przyznasz, że w historii gier komputerowych nie było jeszcze tak zmyślnych bestii!

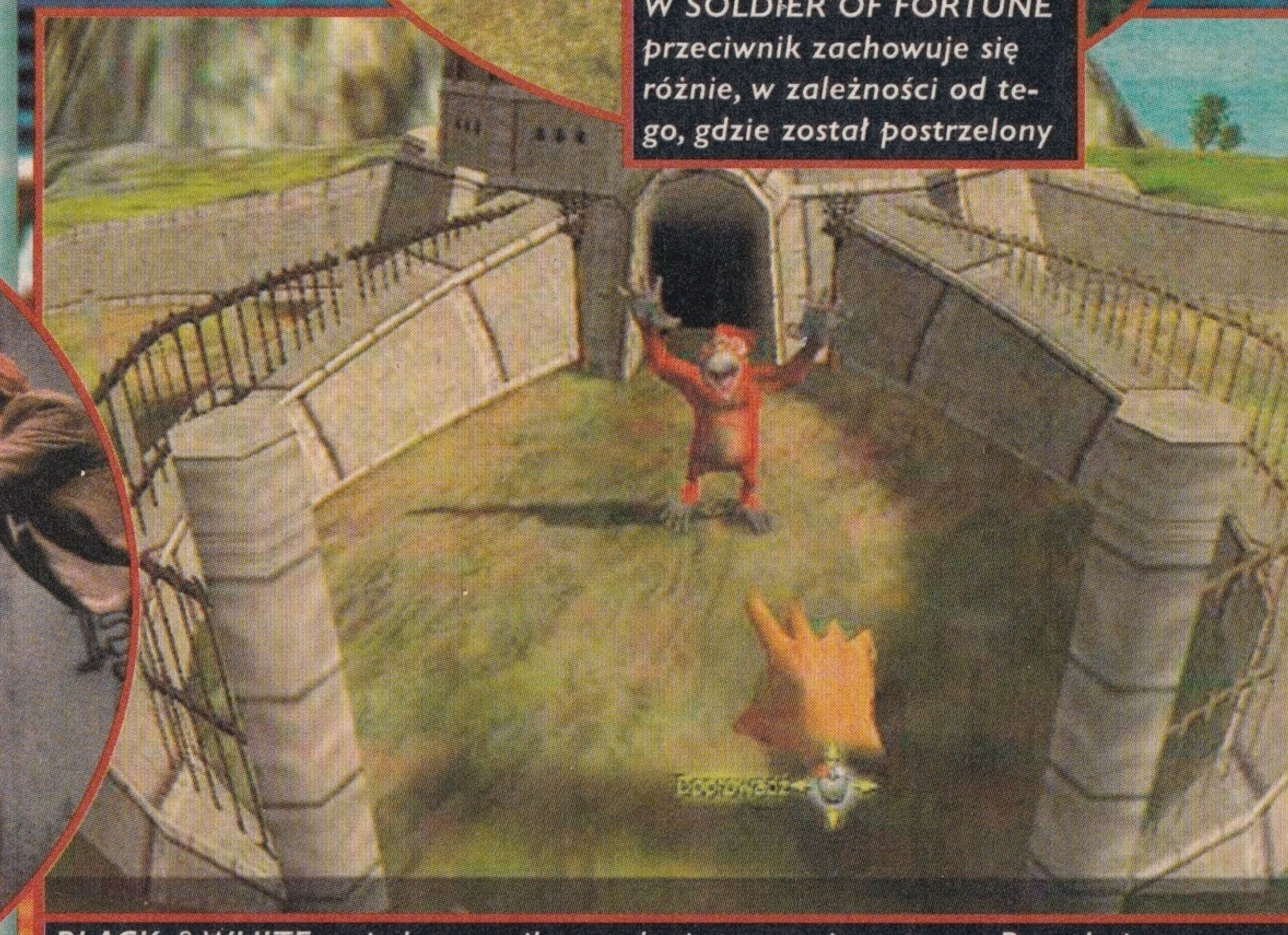
Rewolucją trzeba też nazwać MAJESTIC, grę sieciową, która – ze względu na swoje zawansowanie techniczne – w ogóle nie pojawiła się w Polsce. Na Zachodzie natomiast wciągała ona graczy w aferę szpiegowską. Spotkania z informatorami, dziwaczne paczki pod drzwiami, telefony od spanikowanych przestępców i faksy, zawierające ściśle tajne informacje, zalewały bawiących się dzień w dzień. Wszystko to działo się w rzeczywistości! Prowadzący nieistniejące komputerowe śledztwo gracze otrzymywali prawdziwe paczki, zaś ich domowy faks wypluwał autentyczne listy! Niektóre informacje należało zaś wyciągnąć od współgraczy podczas osobistego spotkania. Tym samym granica pomiędzy tym, co prawdziwe, a tym, co komputerowe, została zatarta!

Dość ciekawą nowinkę przyniosła bijąca obecnie rekordy popularności strzelanina MAX PAYNE. **Zastosowany w programie tryb „bullet time" został zapożyczony z kina, z takich filmów jak „Matrix", „Terminator 2" czy obrazy wyreżyserowane przez Johna Woo.** Polega on na spowolnieniu dziejących się na ekranie wydarzeń, tak aby gracz miał czas wycelować w przeciwników. Całość wygląda bardzo widowiskowo. Oto bowiem dźwięki zwalniają, stają się wydłużone, przytłumione, bardziej głuche. Postacie zdają się majestatycznie szybować w powietrzu, zaś wystrzelone przez nich pociski płyną powoli, ciągnąc za sobą efektowne smugi. W MAX PAYNE zabrakło jednak stref rażenia, na które podzielono ciała przeciwników w SOLDIER OF FORTUNE. W efekcie antagonistom pana Payne'a nie robi różnicy, czy zostają trafieni w brzuch, czy w rękę – w obu przypadkach padają na ziemię w podobny sposób. Szkoda więc, że nie wszystkie dobre pomysły, jakie pojawiają się w grach, stają się później obowiązującą normą...


W SOLDIER OF FORTUNE przeciwnik zachowuje się różnie, w zależności od tego, gdzie został postrzelony




Efekty z kultowego już dziś filmu „Matrix" wykorzystano w MAX PAYNE


BLACK & WHITE to jedna z najlepszych gier ostatniego czasu. Pogoda jest tu taka, jak za twoim oknem, a chowaniec wykazuje się niebywałą inteligencją

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski; Zdjęcia: archiwum Wydawnictwa H. Bauer

W ciągu najbliższych tygodni na ekranach kin pojawi się kilkanaście znakomitych filmów. CLICK! wybrał osiem, naszym zdaniem najciekawszych, by dać ci przedsmak tego, co się nieuchronnie zbliża

Na co czekamy?

Sztuczna Inteligencja

Przenieś się w świat, w którym roboty potrafią kochać

Z angielskim terminem AI, oznaczającym sztuczną inteligencję, spotkałeś się już nieraz w grach komputerowych. Tym razem czeka cię wycieczka do kina. W „AI" Stevena Spielberga Ziemia ma się wyjątkowo kiepsko. Efekt cieplarniany spowodował, że poziom mórz podniósł się zdecydowanie za bardzo, zaś woda zalała ogromne połacie lądu. Ludzie usiłują jednak normalnie żyć w tych niesprzyjających warunkach. Pomocą służą im roboty wykonujące najtrudniejsze prace fizyczne. Ostatnim krzykiem mody są zaś robodzieci, czyli zabawki potrafiące kochać i nienawidzić jak żywe istoty, przeznaczone dla tych, którzy sami nie mogą doczekać się potomstwa. Prawda, jakie to pomysłowe? Jedenastoletni David jest jednym z takich prototypów... Film powstał na podstawie opowiadania Stanleya Kubricka – jednego z najlepszych reżyserów w dziejach kina – i prócz wciągającej fabuły proponuje widzom próbę analizy człowieczeństwa. Zupełnie tak samo, jak słynne „Ghost in the Shell"! Ten film zapowiada się więc na prawdziwe wydarzenie i raczej nie powinieneś go przeoczyć.





Mały David to, wydawałoby się, takie zwyczajne dziecko... Jedyna różnica, że jest robotem...



Haley Joel Osment i Jude Law jako David i Gigolo Joe



Na pierwszy rzut oka świat „Sztucznej Inteligencji" wydaje się bardzo kolorowy i przyjazny ludziom

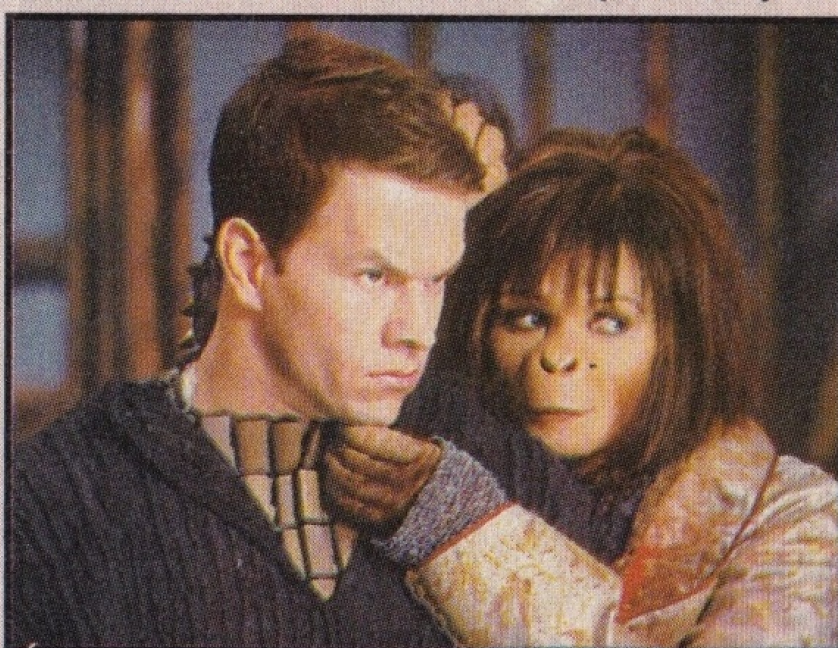


Oglądając film, możesz mieć wrażenie, że trafiłeś do psychodelicznego wesołego miasteczka

Planeta Małp

Czy odgrzewanie znanego już kinomanom tematu ma sens?

Film pod tym tytułem gościł na ekranach kin przed ponad 30. laty. Był to znakomity obraz science-fiction, opowiadający o dzielnych kosmonautach, którzy wylądowali na tajemniczej planecie zamieszkałej przez inteligentne małpy. Co ciekawe, ludzie pełnili na niej taką samą rolę, jaką na Ziemi pełnią koczkodany... – królików doświadczalnych i eksponatów w ZOO. W tym roku za powtórkę z rozrywki wziął się Tim Burton, autor pierwszych dwóch „Batmanów" i „Edwarda Nożycorękiego". Jego „Planeta małp" to seria znakomitych efektów specjalnych, świetna charakteryzacja i trzymający w napięciu scenariusz. Film wzbudził w Stanach Zjednoczonych wielkie emocje. Krytyka uznała go za spore wydarzenie, zaś widzowie walili do kin drzwiami, oknami, rynnami i wszelkimi innymi otworami, na jakie natrafili. A wychodząc, twierdzili, że... spodziewali się czegoś zupełnie innego! No, chyba nie Świętego Mikołaja?!?



Świat, w którym to człowiek jest eksponatem w ZOO, nie jest dla nas miły...



...ale przecież nikt nie mówił, że będzie łatwo, lekko i przyjemnie

Duchy Marsa

Obcy są dopravdy nieśmiertelni i znow przystępują do ataku

W roku 2025 ludzkość dotarła na Marsa. Dość szybko założyła też pierwsze kopalnie, tworząc tym samym obozy pracy, w których najlepsi ziemscy górnicy wydobywali cenne minerały. Wydawało się, że problemy gospodarcze Zielonej Planety zostały rozwiązane na najbliższe 2000 lat. Do czasu... gdy w 2167 roku głęboko pod powierzchnią Marsa odnaleziono tajemniczy spodek z ciałami nieludzi. Z ciałami? Nie ma tak dobrze! Oni żyją i mają jak najbardziej wrogie zamiary. Przejmując kontrolę nad kolejnymi osadnikami, wypowiedzieli wojnę ludzkości. W to wszystko wmieszał się zaś reżyser John Carpenter i czarnoskóry aktor-raper Ice Cube. Jeśli lubisz dreszczowce, wybierz się do kina.



Zdawało się, że o Marsie napisano już wszystko i nakręcono wszystkie możliwe filmy. A tu taka niespodzianka...

Mali Agenci

Film tak spodobał się w USA, że już trwają prace nad jego drugą częścią

Wszyscy miłośnicy talentu Roberta Rodrigueza („Desperado", „Od zmierzchu do świtu") z pewnością ucieszą się, słysząc, że ich ulubiony reżyser nakręcił kolejny film z Antonio Banderasem. Opowiada on o dwójce najlepszych agentów świata – Gregorio i Ingrid – którzy zostają zmuszeni do walki przeciwko sobie. Pech chce, że zakochują się w sobie i zamiast się pozabijać, zakładają rodzinę. Dziewięć lat później świat staje w obliczu zagrożenia. Gregorio i Ingrid postanawiają stawić mu czoła, niestety znikają bez wieści. Na ich poszukiwania ruszają... ich 8-letnie dzieci. „Mali Agenci" to przezabawna komedia, w której nie brakuje ani wybuchów, ani gadżetów rodem z przygód Bonda.



Małe jest piękne... i do tego niewątpliwie bardzo sprytne



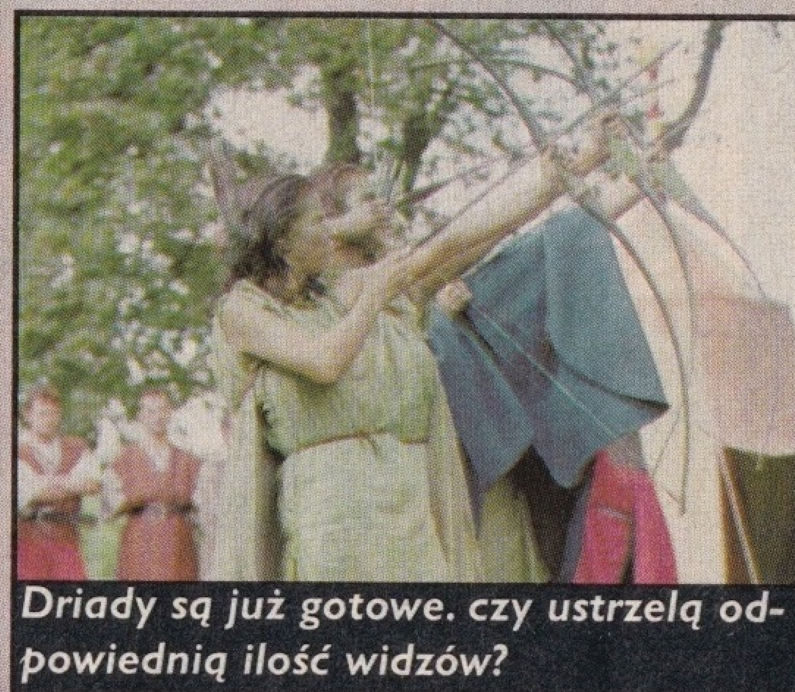
Rodzinka w komplecie, czyli pojedynek małych i dużych agentów kontra reszta świata

Wiedźmin



Niespodzianka dla miłośników prozy Andrzeja Sapkowskiego

Miłośnicy prozy Andrzeja Sapkowskiego czekają na premierę tego filmu niemalże od roku. Wiadomo jednak, że kinowa wersja przygód wiedźmina Geralta jest już prawie gotowa. Reżyser urządził niedawno tzw. pokaz testowy, na którym zaprezentował wybranym widzom wstępną wersję filmu. Uczestnikom projekcji podobało się to, co zobaczyli – domagali się jednak większej ilości walk, lepszych efektów specjalnych i silniejszego zaakcentowania dylematów moralnych przeżywanych przez głównego bohatera. Dziś już wiadomo, że część ich próśb zostanie spełniona. Realizatorom bardzo zależy na sukcesie filmu, gdyż wydali na niego niemalże 19 milionów złotych. Zatrudnili też ponad 3000 statystów i około 100 zwyczajnych członków ekipy, a także zlecili uszycie 1300 kostiumów i wystruganie kilkuset drewnianych strzał. Tylko czy do kina wpuszczają z tarczami?



Driady są już gotowe. czy ustrzelą odpowiednią ilość widzów?

Psy i Koty

Nadchodzi wojna czworonogów

Od tysięcy lat bohaterskie psy broniły ludzi przed zakusami wrednych kotów. Niedawno jednak Pers imieniem Tinkles rozpoczął wprowadzanie w życie swego zbrodniczego planu. Dzięki niemu populacja szczekaczy miała zniknąć z powierzchni Ziemi, by pozostawieni samym sobie ludzie stali się poddanymi miauczących futrzaków. Kilku odważnych psich agentów przy wsparciu szczeniaka Lou postanowiło przeciwstawić się Złu. Film z pewnością spodoba się wszystkim miłośnikom psiaków, jednak właściciele nie mniej urodziwych kociaków mogą poczuć się dotknięci. I pomyśleć, że obrazy takie powstają w epoce wszechobecnej politycznej poprawności!



Moim zdaniem w opinii, że nie lubimy kotów, jest sporo przesady

Władca Pierścieni

Pozycja obowiązkowa dla rasowego kinomana

Któż o tym filmie nie słyszał? Chyba tylko małe, czerwone i pomarszczone niemowlęta, niewykazujące najmniejszego zainteresowania tym, co się dzieje naokoło. „Władca pierścieni" to przecież najbardziej oczekiwany obraz roku, adaptacja kultowej powieści J.R.R. Tolkiena opowiadającej o losach garstki hobbitów rzuconych przez los w objęcia wielkiej przygody. Kosztem ponad 300 milionów dolarów doświadczony reżyser Peter Jackson zbudował w Nowej Zelandii ogromne dekoracje i zafundował sobie około 1200 efektów specjalnych. Wszystko po to, by w pełni zadowolić widzów. Każda z trzech części filmu (ich premiery odbywać się będą co rok, począwszy od najbliższej gwiazdki) trwać ma ponad trzy godziny. Polska premiera tytułu przewidziana jest na luty 2002 roku. Obecność obowiązkowo obowiązkowa.

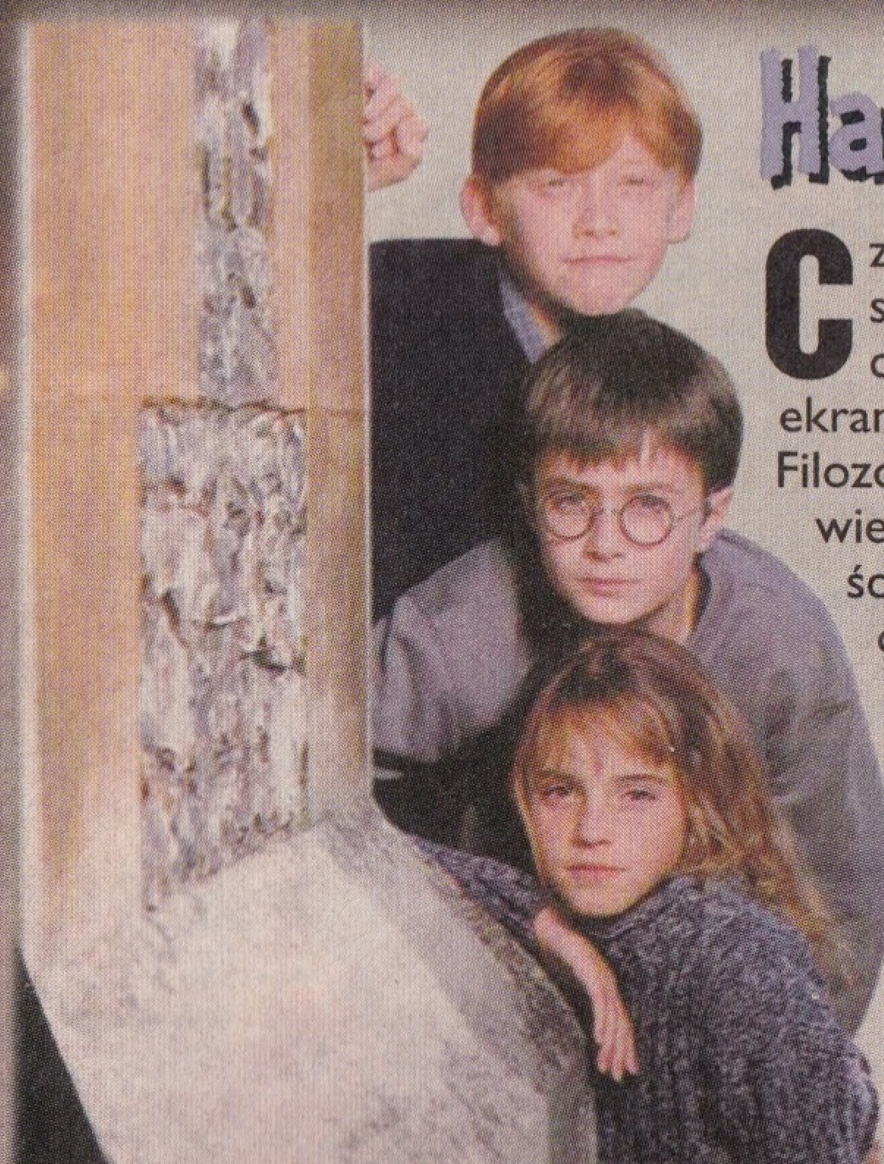




Główni bohaterowie „Władcy Pierścieni", na razie tylko na obrazku

Harry Potter

Odkrywamy rąbek tajemnicy tego niesamowitego filmu



Czy jesteś Muglem? Jeśli tak, to musisz zobaczyć ten film! O ile uda ci się dostać bilety do kina... Na ekranizację „Harry Potter i Kamień Filozoficzny" czekają bowiem miliony wiernych miłośników twórczości J.K. Rowling, marzących o zobaczeniu Hogwartu na własne oczy. Autorka cyklu powieści osobiście nadzorowała to, co się działo na planie filmowym. W wywiadach, jakich niedawno udzieliła, zapewniała, że wszystko było tak, jak to sobie wymarzyła! Graczy ucieszy zaś wiadomość, że tuż po amerykańskiej premierze filmu pojawi się gra pod tym samym tytułem, przeznaczona dla pecetów i niemal wszystkich konsol. Ci, którzy widzieli ją podczas targów ECTS w Londynie, twierdzą, że zarządzi! Tymczasem autorzy wersji kinowej pracują już nad drugą i trzecią częścią obrazu. Pośpiech wskazany, gdyż aktor grający rolę Harrego P. lada moment zrobi się na nią za stary!



Harry wreszcie szczęśliwy



Trzeba się spieszyć, by zdążyć nakręcić pozostałe części Harry'ego, nim Daniel podrośnie

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski; Zdjęcia: SPI, Warner Bros, Kino Świat International, UIP-ITI, Vision

news telegram

Po atakach na USA

Ostatnie zamachy w Stanach Zjednoczonych nie pozostały bez echa w świecie komputerów i Internetu. Natychmiast pojawiły się zarzuty, że gry pomogły terrorystom nauczyć się latać (Microsoft FILIGHT SIMULATOR), a sama Sieć umożliwiła im anonimową komunikację.

Niestety, dla niektórych nie istnieją żadne świętości. W Sieci pojawiła się gra, w której trzeba bronić budynki WTC przed nadlatującymi samolotami. Jeszcze bardziej beznadziejnym poczuciem humoru wykazali się pracownicy CKU w Zielonej Górze. Wysłali oni swojemu szefowi maila ze zdjęciem ukazującym samolot trafiający w gmach ich firmy oraz ostrzeżenie o planowanym zamachu.



Ta minigierka umieszczona na jednej ze stron WWW jest przykładem złego smaku, choć nie można jej odmówić grywalności

Pamięci ofiar zamachu w USA poświęcona jest strona WWW http://lightacandle.sol.dk. Wchodząc na nią, możesz zapalić wirtualną świeczkę i tym samym wyrazić swoją solidarność z rodzinami ofiar.

Kilka chwil po zamachu strony internetowe największych agencji informacyjnych, stacji telewizyjnych oraz linii lotniczych zostały zablokowane przez setki tysięcy osób, pragnących dowiedzieć się czegoś więcej o rozgrywającym się dramacie.

Równie dużym „zainteresowaniem" cieszyły się serwery organizacji islamskich. W tym wypadku internauci solidarnie zasypali je listami zawierającymi pogróżki oraz wyzwiska. Liczba nadchodzących e-maili była tak duża, że zdecydowano się na... wyłączenie większości komputerów!

FBI rozpoczęła kontrowersyjną akcję „podsłuchiwania Internetu". U największych operatorów Sieci w USA zamontowano specjalne urządzenia, pozwalające podglądać treść przesyłanych wiadomości. Według władz USA ma to pomóc w wykrywaniu m.in. terrorystów.

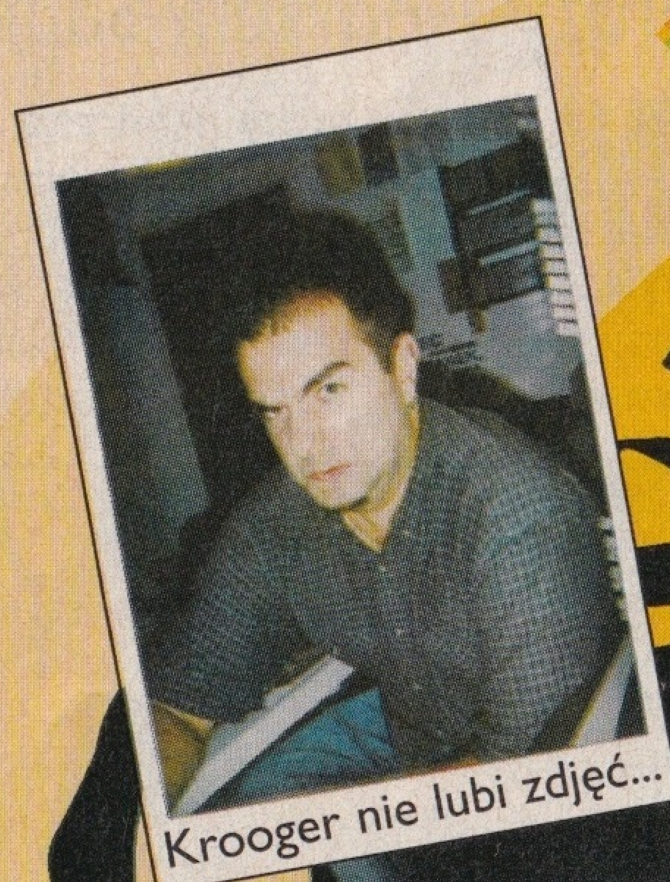
Jednym z najpopularniejszych haseł, podawanym wyszukiwarkom w Sieci, stało się słowo: Nostradamus. Wielki wizjoner podobno przewidział ataki na N.Y...

Tekst: R.J., „Yackoo!", Jacek „Randall" Piekara, Michał „Krooger" Cichy. Zdjęcia: Polaroid, archiwum Wydawnictwa H. Bauer

ZABAWECZKA...

Firma POLAROID przygotowała nowy aparat fotograficzny, pozwalający uzyskać odbitkę już kilka chwil po naciśnięciu migawki. Według producenta, JoyCam jest idealnym gadżetem, zwłaszcza dla ludzi młodych, uwielbiających zabawę i rozrywkę. Po krótkich testach możemy całkowicie zgodzić się z tą opinią. JoyCam nadaje się praktycznie wyłącznie do robienia mało przydatnych, niewielkich rozmiarów amatorskich fotek. Maksymalny rozmiar zdjęcia 7.3 na 5.5 cm nie wzbudzi raczej wielkiego entuzjazmu. Również pojemność kasetki z filmem – zaledwie 10 zdjęć – nie jest niczym wyjątkowym.

Sam aparat po wzięciu do ręki sprawia wrażenie typowej zabawki. Lekka, plastikowa obudowa potęguje uczucie, że urządzenie rozpadnie się w dłoni. Również cena – około 170 złotych – nie zachęca do zakupu. Za podobną kwotę można przecież kupić przyzwoity, tradycyjny aparat.



Krooger nie lubi zdjęć...



Uwaga! Wściekły grafik!

Nie mogliśmy nie skorzystać z możliwości uwiecznienia członków redakcji...

Współpraca z Blizzardem

Blizzarda nikomu chyba przedstawiać nie trzeba. Po opublikowaniu serii DIABLO, WARCRAFT i STARCRAFT firma ta zdobyła pozycję nie do podważenia w „growokomputerowym" świecie. Teraz Blizzard zamierza pomóc wszystkim fanom prowadzącym strony poświęcone jego grom. Autorzy takich stron otrzymają najnowsze informacje dotyczące produktów Blizzarda i wezmą udział w ekskluzywnych wydarzeniach, takich jak np. zamknięte czaty z programistami.



Flight Simulator 2002 zmieniony

W najnowszej wersji programu FLIGHT SIMULATOR z map Nowego Jorku usunięty zostanie kompleks World Trade Center, który został zniszczony w wyniku ataku islamskich terrorystów. Microsoft zastanawia się również nad wprowadzeniem „patchy" do poprzednich wersji gry. Łatki te usuwałaby oba wieżowce z planu miasta oraz kasowały fragment filmu wprowadzającego, w którym pasażerski samolot uderza w drapacz chmur. Firma Microsoft – twórca serii FLIGHT SIMULATOR – jest przez wiele osób oskarżana, że niektóre sceny z gry mogły zainspirować terrorystów. Co więcej, niektórzy sugerowali, że do ćwiczenia zdolności pilotażu pasażerskiego Boeinga mógł posłużyć właśnie superrealistyczny FLIGHT SIMULATOR, który sam Microsoft reklamuje jako pomoc naukową w amerykańskich szkołach pilotażu. Więcej informacji znajdziesz na stronie **www.microsoft.com/games/fs2000**.

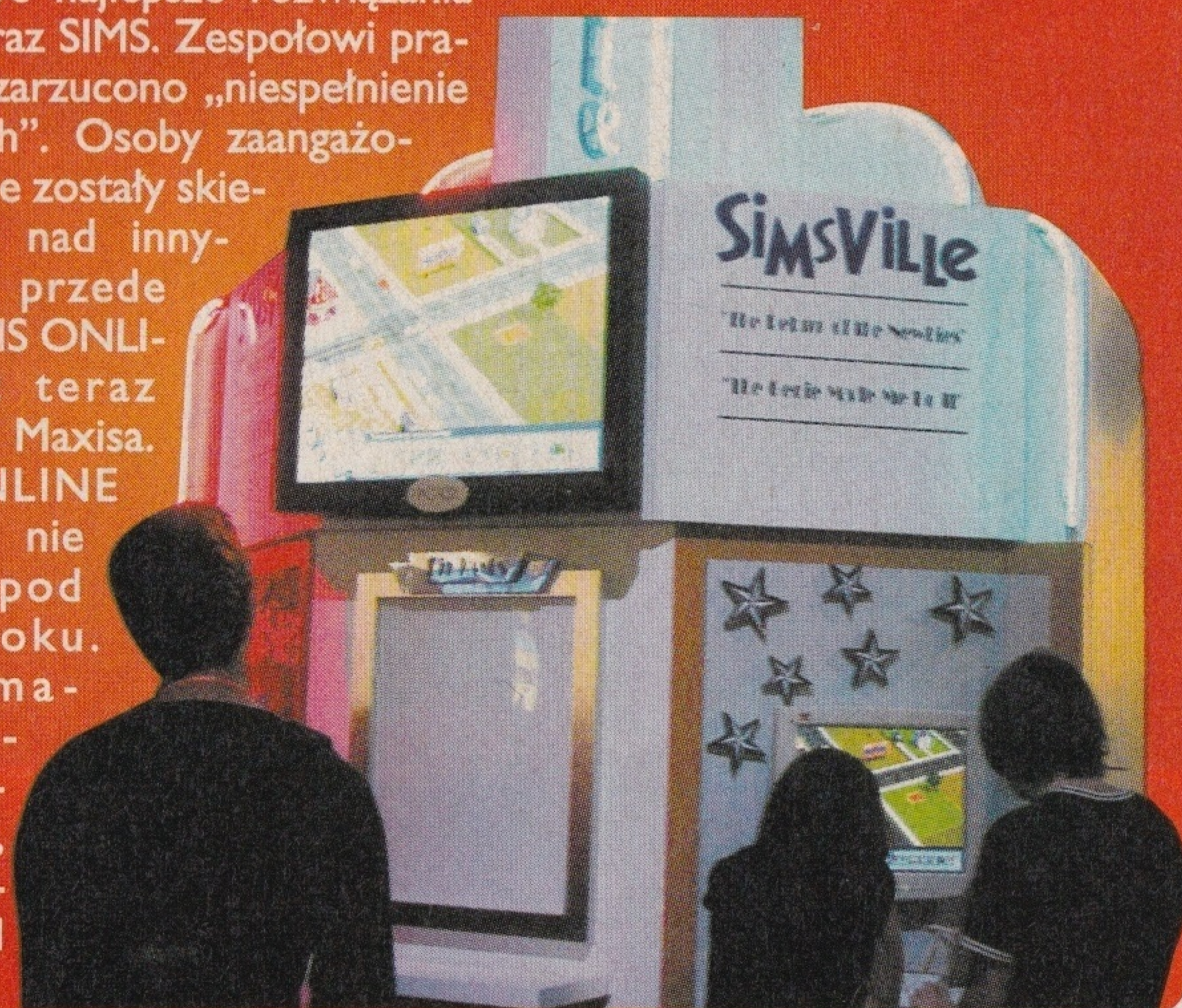


Gamecube na dechach

Zgodnie z wcześniejszymi przewidywaniami analityków pierwsze dni sprzedaży konsoli Gamecube, produkowanej przez firmę Nintendo, zakończyły się klęską. Japończycy w pierwszym tygodniu kupili zaledwie 300 tysięcy sztuk nowego urządzenia, podczas gdy bardzo ostrożne przewidywania producenta mówiły o 500 tysiącach sztuk. Japończycy znani są ze swego zamiłowania do wszelkich nowości, zwłaszcza elektronicznych. To właśnie tu ludzie bili się przed sklepami, gdy sprzedawano PS 2 i stali całe noce w kilometrowych kolejkach. Jeśli więc nasi skośnoocy bracia odrzucili produkt Nintendo, to wróży to jak najgorzej sprzedaży tego urządzenia w USA i Europie, zwłaszcza że już niedługo pojawi się znakomity Xbox Microsoftu – konsola bijąca Gamecube pod każdym względem. Limit złożonych w sklepach zamówień na Xbox został wyczerpany w ciągu 30 minut! Więcej informacji znajdziesz pod adresem **www.consolewire.com**.

SimsVille umarło

Firma Maxis zdecydowała się zaniechać dalszych prac nad SIMSVILLE, grą mającą łączyć najlepsze rozwiązania SIM CITY oraz SIMS. Zespołowi pracującemu nad grą zarzucono „niespełnienie norm jakościowych". Osoby zaangażowane przy projekcie zostały skierowane do prac nad innymi programami, przede wszystkim nad SIMS ONLINE, który jest teraz najważniejszy dla Maxisa. Jednak SIMS ONLINE trafi na rynek nie wcześniej niż pod koniec 2002 roku. Więcej informacji znajdziesz na stronie gamespot.com, gdzie możesz przeczytać wywiad z szefem Maxisa.



Piramidalna klawiatura

W sklepach widujesz różne klawiatury. Oprócz zwyczajnych urządzeń tego typu, możesz dostać klawiatury ergonomiczne o udziwnionym, „przełamanym" kształcie czy bezprzewodowe. Ale czy widziałeś klawiaturę w kształcie piramidy? No, tego jeszcze nie było! Urządzenie to ma tylko 24 klawisze, gdyż do wpisywania znaków mniej popularnych używa się ich kombinacji. Na przedniej ścianie piramidy umieszczono klawisze takie jak Spacja, Shift i Tab, które obsługiwane są kciukami. Na bocznych ścianach znajduje się reszta przycisków. Człowiek piszący na tej klawiaturze wygląda tak, jakby w obu dłoniach obejmował piramidkę. Każdy z czterech palców na bocznych ścianach może wykorzystać 3 klawisze. Zaletą korzystania z tego urządzenia, oprócz jego prostoty, jest fakt, że piszącemu nie męczą się nadgarstki i nie trzyma dłoni w powietrzu, a używane są tylko te mięśnie, które służą do normalnego zaciskania pięści. Więcej o tej dziwacznej i ciekawej klawiaturze możesz przeczytać na stronie www.zzz.com.ru.



Komputery zaatakują?

Profesor Stephen Hawking to jeden z najsłynniejszych fizyków na świecie, uważany za godnego następcę Einsteina. Sparaliżowany naukowiec wykłada na uniwersytecie w Cambridge, a ze światem porozumiewa się za pomocą specjalnych urządzeń elektronicznych. Hawking jest autorem bestselleru „Krótka historia czasu", a niedawno wywołał sensację, udzielając wywiadu, w którym poparł badania inżynierii genetycznej. Hawking uważa, że inżynieria genetyczna może być jedynym ratunkiem dla ludzkości zagrożonej przez coraz inteligentniejsze komputery. „W odróżnieniu od naszego intelektu, komputery podwajają swoją wydajność co 18 miesięcy. Z tego powodu zachodzi realne niebezpieczeństwo, że mogą rozwinąć wyższe formy inteligencji i zawładnąć światem" – powiedział naukowiec i dodał: „Musimy jak najszybciej rozwinąć technologie, które zapewniają bezpośredni związek pomiędzy mózgiem człowieka a komputerem tak, by sztuczne mózgi komputera wzbogacały ludzką inteligencję, a nie przeciwstawiały się jej". Profesor z Camridge prognozował ponadto, że w ciągu 100 lat ludzkość skolonizuje planety Układu Słonecznego.



Fachowcy twierdzą że...

...Wystarczy zaatakować kilka wybranych serwerów, aby całkiem zablokować światową Sieć...

...Nie używajcie jako serwera Windows XP. System ten działa wolniej niż Windows 2000, warto zaczekać na jakiś patch...

news telegram

A jednak 7% VAT!

Sejm znowelizował ustawę o wprowadzeniu 7% podatku VAT na usługi teleinformatyczne. Dzięki wprowadzonym zmianom niższa stawka podatku będzie obowiązywała nie tylko przy połączeniach modemowych, ale także szerokopasmowych (przez TV kablową lub sieci radiowe). Dzięki temu operatorzy będą mogli obniżyć ceny swoich usług o ponad 10%. Oczywiście, jeśli zechcą...

Nowy numer dostępowy...

Internauci mogą korzystać z coraz większej liczby numerów dostępowych do Internetu. Ostatnio mieszkańcom Warszawy i okolic doszła jeszcze jedna możliwość – numer 0209496. Opłaty naliczane są jak za połączenia lokalne.

Śledzenie żony zabronione!

Pewien Amerykanin po rozstaniu z żoną zakupił specjalne oprogramowanie, które zainstalował w jej komputerze. Program eBlaster umożliwił mu śledzenie wszelkich poczynań żony. Zazdrośnik mógł czytać jej listy, sprawdzać, jakie odwiedza strony WWW oraz z kim kontaktuje się za pomocą programów komunikacyjnych. Kiedy sprawa się wydała, prokuratura wysunęła oskarżenie. Jeśli sąd zgodzi się z opinią prokuratora, to zazdrosny Amerykanin może powędrować do więzienia nawet na 5 lat! Na pewno byłaby to nauczka dla tych, którzy nie cofną się przed żadnymi metodami, by wiedzieć wszystko o wszystkich. Więcej informacji znajdziesz na stronie www.news.com.

Tanio dla wybrańców

Posiadaczy telefonów w sieci El-Aster-City ucieszy informacja o nowych zasadach pobierania opłat za dostęp do Internetu przy pomocy modemu. Od września za 15 minut połączenia zapłacą oni tylko 61 groszy, będą mogli też wykupić 30 godzin połączeń za 61 złotych (minuta za około 3 grosze!). Szkoda tylko, że usługi firmy są na razie tak mało dostępne... Cóż, może kiedyś to się zmieni, a na razie niech znana wszystkim firma łączy nas coraz drożej.

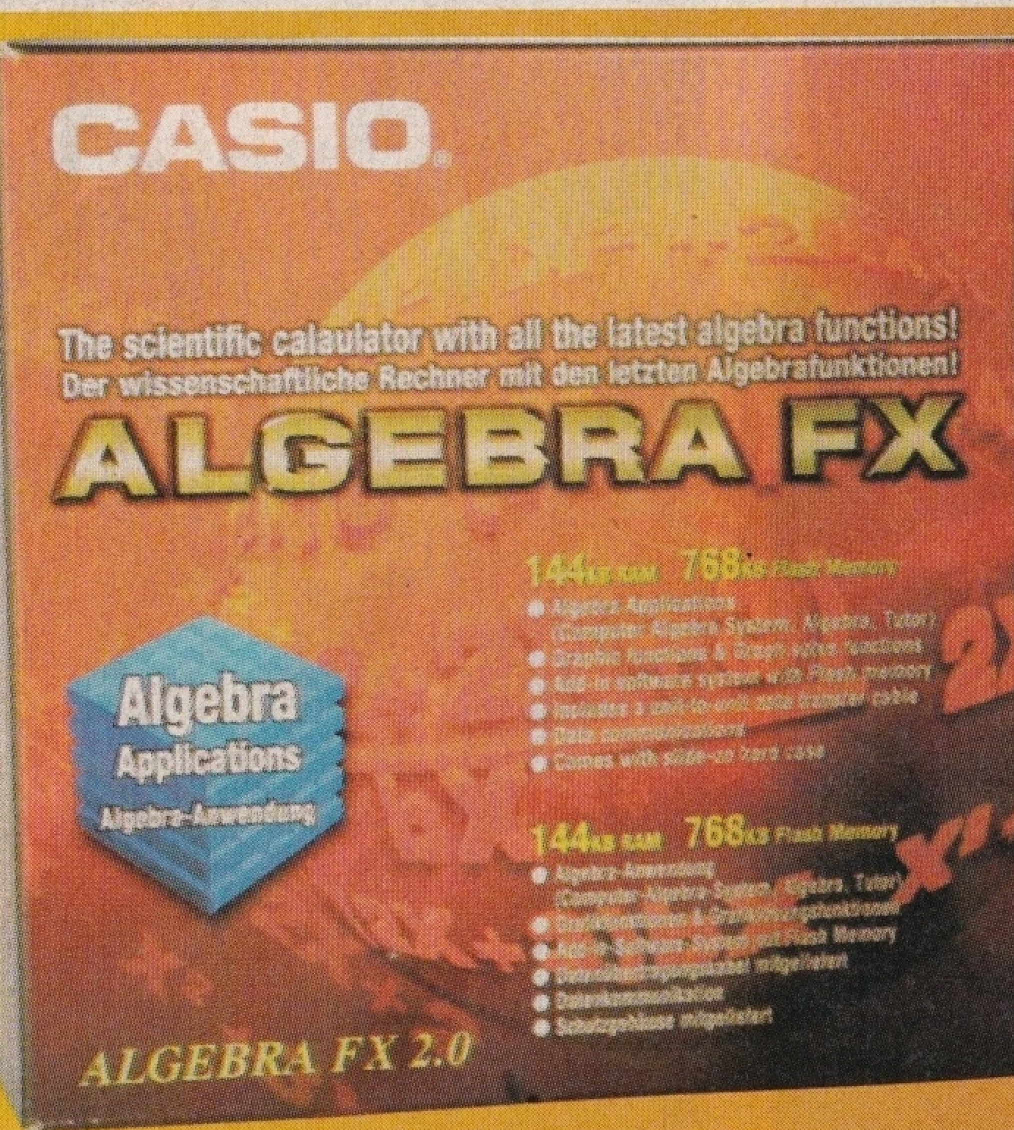
Stare procesory, nowe nazwy

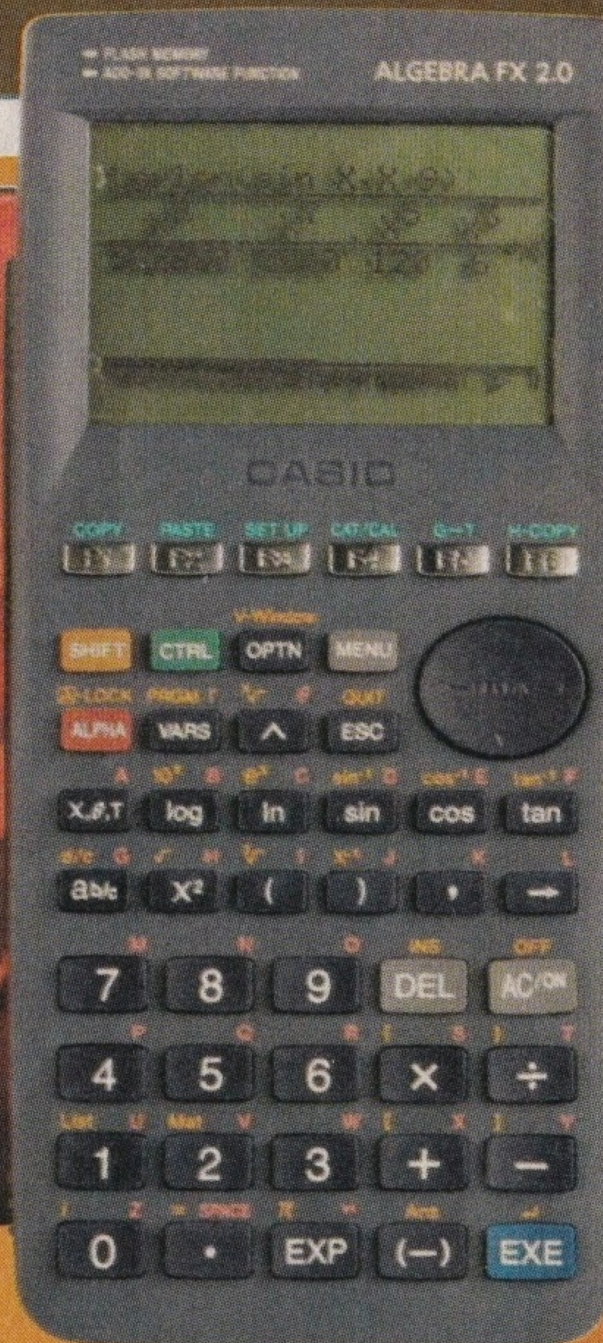
Firma AMD postanowiła zmienić sposób nazywania swoich produktów. I tak np. Athlon 1333MHz będzie się nazywał... Athlon XP 1500+. Według korporacji, nowe nazwy będą lepiej kojarzyły się klientom z nowoczesną technologią, ukazując rzeczywistą moc układu, a nie jego częstotliwość. Nie bez znaczenia jest też fakt, że literki XP doskonale kojarzą się z... Windows XP, co może sugerować że nowy system świetnie pasuje do AMD!

BALDURS GATE dla kolekcjonerów



Polski dystrybutor gier z serii **BALDUR'S GATE**, firma CD Projekt zapowiedziała na listopad specjalne wydanie kolekcjonerskie tego tytułu, które zawierać będzie pierwszą część **BALDUR'S GATE (5xCD), OPOWIEŚCI Z WYBRZEŻA MIECZY (1xCD), BALDUR'S GATE II (4xCD), DODATEK KOLEKCJONERSKI (1xCD) i TRON BHAALA (1xCD).** W sumie da to 12 płyt CD i niewyobrażalną liczbę godzin zabawy, a wszystko to w cenie 169 zł! Oprócz tego w pudełku znajdować się będzie masa niespodzianek, które – znając firmę – będą prawdziwymi perełkami! Takie przedsięwzięcie to dla chłopaków z CD Projekt nie pierwszyzna, w związku z czym powinniśmy spodziewać się czegoś naprawdę wyjątkowego!





Ile to jest $\frac{2+x4-7}{x-4}$

Firma ZIBI przedstawiła nowy kalkulator graficzny CASIO ALGEBRA fx 2.0. Urządzenie to wyróżnia bardzo cenna możliwość uzupełniania i aktualizacji oprogramowania z Internetu. Dzięki temu kalkulator ten nigdy się nie starzeje! Twórcy ALGEBRY polecają ją zwłaszcza uczniom szkół średnich i studentom, a firma ZIBI rozpoczęła nawet specjalne kursy obsługi kalkulatora dla nauczycieli.

Urządzenie współpracuje z komputerem, drukarką etykiet oraz innymi podobnymi maszynami. Z powodzeniem radzi sobie nawet z najtrudniejszymi szkolnymi zadaniami. Cena ALGEBRY fx 2.0 wynosi około 680 złotych (dla szkół dostępna jest specjalna oferta).

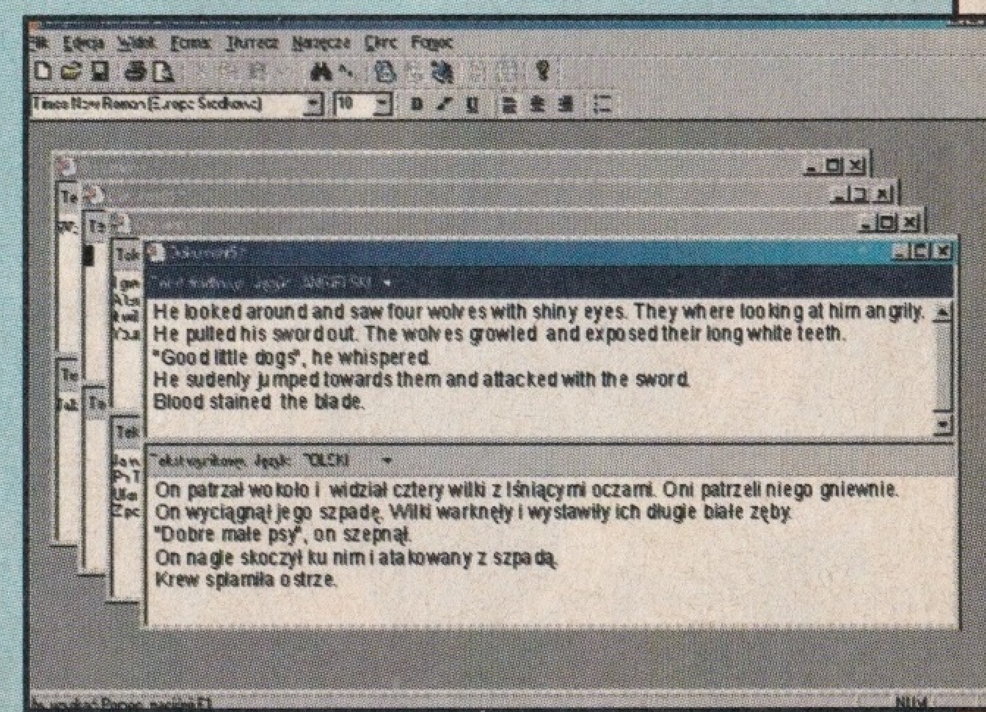
Zarobić na tragedii



Spammingiem nazywa się rozsyłanie niechcianej poczty do wielu tysięcy użytkowników. Najczęściej są to reklamówki lub pewnego rodzaju oszukańcze propozycje (np. składania darowizn na jakiś cel). Zaraz po ataku terrorystów na World Trade Center uaktywniły się grupy spammerów, które zarzuciły internautów reklamami stron pornograficznych oraz propozycjami składania darowizn. Co gorsza, działania te spowodowały zapchanie serwerów, które wielu osobom uniemożliwiły, na przykład, połączenie się z Czerwonym Krzyżem. Trudno nie zauważyć, że wykorzystanie takiej tragedii do zbijania majątku lub reklamowania własnej firmy jest działaniem wyjątkowo podłym. Informacje o internetowych oszustach są gromadzone pod adresem: www.digest.net/reliefscam.



KOMPUTEROWY TŁUMACZ



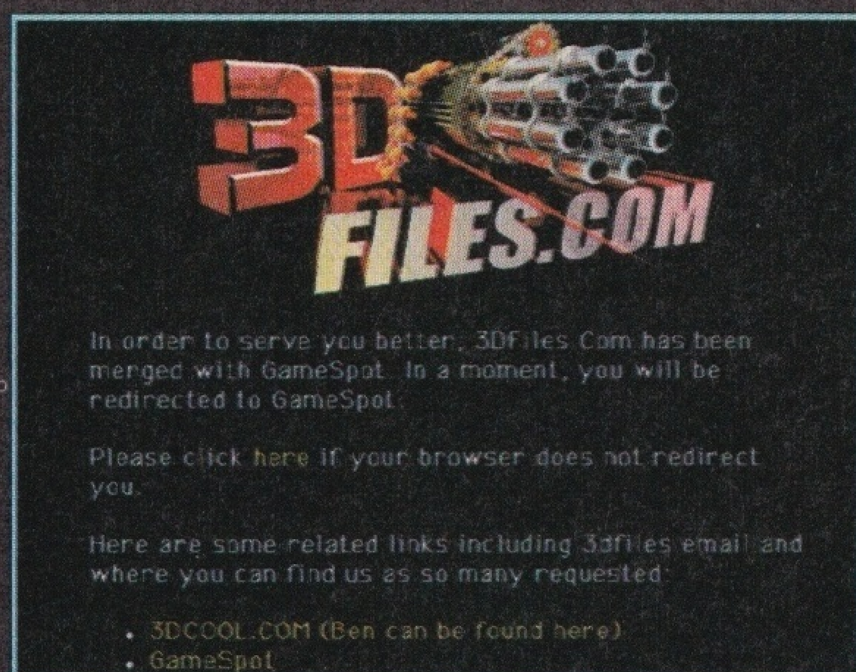
Znajomość angielskiego jest niezbędna we współczesnym świecie. Co jednak zrobić, gdy mowa Szekspira jest ci całkowicie obca, a musisz np. zapoznać się z kilkoma stronami obcojęzycznego tekstu? Oczywiście zagnać do pracy komputer wyposażony w ENGLISH TRANSLATOR 2. Użytkownicy poprzedniej wersji programu zapewne skrzywią się z niesmakiem... Ale uwaga – mamy dobrą wiadomość: ET2 został stworzony praktycznie na nowo. Teraz do dyspozycji użytkownika jest wiele nowych przydatnych opcji, zmienił się także sam sposób tłumaczenia oraz powiększono bazę słownikową. Dzięki temu nie powinny już występować „niespodzianki" znane z wcześniejszej edycji programu. Cena pakietu wyniesie 299 zł.

Tekst: Michał „Krooger" Cichy, R.J., „Yackoo"; Zdjęcia: Casio, archiwum Wydawnictwa H. Bauer

Kolejny DOTCOM zamknięty!

Nadchodzą złe czasy dla Internautów

Serwis 3DFiles.com, który od jakiegoś czasu działa pod skrzydłami ZDNet, z dniem 14 września został zamknięty. Był to jeden z największych serwisów udostępniających drivery, dema i patche do niemal każdej gry, a jego średni dzienny transfer wynosił niemal 3 Terabajty danych. Koszty utrzymania serwera, wynoszące 50 000 dolarów miesięcznie, były – jak się okazało – zbyt duże i nieopłacalne. Uczcijmy ten fakt minutą ciszy.



HOM&M IV NIE TAK SZYBKO

Wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują na to, że czwarta część wyśmienitego połączenia RPG ze strategią nie ukaże się wcześniej niż na początku 2002 roku! Ani 3DO ani New World Computing nie podały żadnych informacji na temat rychłego wypuszczenia tego tytułu na rynek. Nowy wydawca serii, firma CD Projekt postara się jednak osłodzić graczom to czekanie, pakując do pudełka z czwartą częścią zlokalizowane wersje HEROES OF MIGHT & MAGIC 1 i 2. Nie będzie w zestawie, niestety, trzeciej części, ponieważ nadal znajduje się ona pod skrzydłami starego wydawcy serii. Jak zapewnia CD Projekt, gra będzie w pełni zlokalizowana i ukaże się razem z premierą światową! Brawo! Pozostaje tylko czekać... cierpliwie.



DIABLO BATTLE CHEST

Kolejna Edycja Kolekcjonerska CD Projektu dotyczyć będzie kultowej gry DIABLO. W pakiecie oferowanym za 159,90 PLN znajdzie się DIABLO (1xCD) w wersji angielskiej, polski DIABLO 2 (4xCD) i LORD OF DESTRUCTION (2xCD). Po wyciągnięciu z pudełka płyt z grami na nabywcę czekać będzie jeszcze niespodzianka w postaci specjalnego poradnika w języku polskim, opracowanego przez Brady Games. Pakiet powinien trafić do sklepów pod koniec października.



CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy CD PROJEKT możecie wygrać DIABLO BATTLE CHEST! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 8 XI 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Jak nazywają się dwaj bracia Diablo?



CLICK! redakcja

Dyrektor wydawniczy:
Jerzy Szulwic

Koncepcja wydawnicza:
Tomasz Namysł, Jerzy Szulwic

Redaguje zespół:
Piotr Moskal (redaktor naczelny),
Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji)

Dział gier:
Michał Cichy, Jacek Piekara

Dział graficzny:
Jacek Goliatowski (kierownik działu),
Marek Janowski, Wojtek Langner

Teksty w tym numerze:
Krzysztof Adamczyk, Malwina Kalinowska,
Marcin Kułakowski, Maciej Ogiński,
Joanna Rudnicka,Aleksander Winciorek,
Michał Zacharzewski

Adres do korespondencji:
„CLICK!", skr. pocztowa 333,
04-026 WARSZAWA

telefon (0 – *kod operatora* – 22) 517 01 94,
e-mail: click@click.pl

Sekretariat redakcji:
Marta Cichocka
telefon (0 - *kod operatora* - 22) 517 02 44

Dział reklamy:
Katarzyna Jabłońska (dyrektor działu),
Beata Desczyk, Beata Hentosz,
Julia Poruczko, Agata Przonek
telefon (0 – *kod operatora* – 22) 517 02 58

Druk:
Donnelley Polish American Printing Company
Kraków

ISSN 1509-0558

NAKŁAD KONTROLOWANY
ZWIĄZEK KONTROLI DYSTRYBUCJI PRASY

WITAJCIE!

Bardzo Wam dziękujemy za wszystkie listy, za pochwały, jakimi nas obsypujecie, oraz za podpowiedzi i słowa (są one nieliczne) delikatnej krytyki. Czytamy wszystkie listy, ale, UWAGA!, nie jesteśmy w stanie na nie odpowiadać! Nie ma też żadnej szansy, abyśmy Wam cokolwiek przysyłali – kody, poradniki, archiwalne numery, płyty CD, czy też plakaty. Wszystko dlatego, że dostajemy naprawdę masę listów. Wyobraźcie sobie największy worek na świecie, teraz swoje wyobrażenie pomnóżcie przez dwa, a zyskacie pewne pojęcie o tym, ile korespondencji do nas przychodzi! Wszystkich natomiast namawiamy (BARDZO!) do korzystania z poczty elektronicznej, gdyż na część listów, wysłanych tą drogą, redakcja odpowiada. Ponadto szanse na opublikowanie e-maila są znacznie większe!

Mickiewicz blednie z zazdrości

Kiedy zawsze rano wstaję
Wnet po Clicka się udaję
Click to bowiem pismo znane
A przeze mnie wprost kochane
Są w nim ekstraporadniki
Dużo screenów i techniki
Kupa gier na konsolę i PC-ta
Dla dziewczyny i faceta
A do tego same nowości
Kto nie kupuje, niech mi zazdrości
Są też konkursy i świetne nagrody
Polecam także dział „newsy i kody"
Czasem jest CD-ROM, a czasem nalepki
Nie cieszy się ten, komu brak piątej klepki
A teraz krótkie podsumowanie:
Drodzy panowie i drogie panie,
Jeśli chcecie ekstra pogiercować
Musicie Clicka zacząć kupować
Kup go już dziś, drogi kolego
Bo Click to pismo dla każdego!

Sylwester Staniek

Czasem to już tak jest, że nawet nie czuję, jak mi się wszystko pięknie rymuje. Będę tak siedział i rymy wypuszczał z głowy, a potem sobie powędruję wprost do Częstochowy! Okazuje się, że Randall też potrafi rymować.

Clickers na świat?

Drogi Clickersie, bardzo mi się podobasz, zresztą redakcja Clicka też. Powinieneś powiększyć stronę z listami. Wpadłem na pomysł, żebyś zamiast tych smutnych nalepek (eee tam, jakich smutnych? – red.) dał swoją figurkę z plastiku do jednego z numerów, bo nie mam na biurku nic, co by mi o tobie przypominało.

Anonim

Pomysł jest znakomity (Clickers jako przycisk do papierów?), ale musimy zorientować się, jak by to wyglądało od strony technicznej.

100 pytań do Clicka [cz.1]

1. Czym różni się PS od PlayStation?
2. Którą grę warto kupić?
3. Jak zrobić scenariusz do gry?
4. Jaka jest najlepsza gra na PlayStation?
5. O ile może się zmienić cena PS2 w ciągu roku?
6. Co jest lepsze: PSX 2 czy PC?

Kopi

Sto pytań do Kopiego (część 1):
1. Kto to jest Hiszpania?
2. Jak być jednocześnie bogatym i przystojnym?
3. Gdzież się podział wczorajszy śnieg?
4. Czy jak ktoś myśli to, co mówi, to znaczy, że mówi to, co myśli?
5. Czy gdyby w lecie padał śnieg, to lato nazywalibyśmy zimą?
6. Czy jeśli ktoś jest w studni na dole, to jego sąsiadowi dudni w stodole?

Smutny los młodszego brata

Mój starszy brat zakodował komputer, a ja nie znam kodu, dlatego proszę o radę, jak ominąć zabezpieczenie (prawdopodobnie jest to związane z BIOS-em).

Robert

Zabezpieczenie postawione na BIOS-ie można zlikwidować, ale jest to zadanie dość skomplikowane. Poza tym twój brat od razu zorientowałby się, że zabezpieczenie zniknęło i wpisałby nowy kod. Spróbuj więc inaczej. Ludzie zazwyczaj wpisują hasło, będące: ich imieniem, imieniem dziewczyny / chłopaka, ojca / matki, psa/kota lub ulubionego bohatera. Bardzo często wybierają też na hasło pewne dwa nieeleganckie słowa (jedno z nich zaczyna się na „d", a drugie – na „k"). Poeksperymentuj trochę, a może coś z tego wyjdzie.

Oryginalne gry?

Mam mały kłopot z grami DIABLO 2 i MOTOKROS MANDESS 2. Nie chcą się uruchomić (a są oryginalne). Instalacja odbywa się prawidłowo, a później, kiedy próbuję uruchomić grę, nie rozpoznaje ona CD-ROMU w napędzie. W obydwu grach występuje „crack" (w instrukcji nic o tym nie piszą). Koledzy radzą mi, żebym coś z nim zrobił. Nie mam jednak zielonego pojęcia, co. Doradźcie mi, bo jesteście moją jedyną nadzieją na zagranie w te gry.

Flips

Przykro nam to powiedzieć, ale nie masz oryginałów, ale zwykłe piraty, czyli gry kradzione i nielegalne. Świadczy o tym fakt, że występuje w nich plik „crack". Jeśli chcesz zagrać w te gry, przejdź się do sklepu (a nie na giełdę) i kup oryginalne wersje!

Dzień i noc na polu bitwy

Do Clicka przychodzą tysiące listów. Każdy jest inny i niepowtarzalny, każdy pochodzi z innej części Polski, czasem nawet świata. Zawarte są w nich różne sugestie: jedni domagają się zamieszczania MANGI i ANIME, inni uważają, że to jest dla dzieci. Następna grupa żąda to: „skasujcie" lub „powiększcie" ten dział albo tamten dział. Można tak wymieniać w nieskończoność. Czytelnicy oczekują nowości i niespodzianek. Można od czasu do czasu zaszaleć i podnieść cenę do 6-7 złotych i dodać nalepki, płytę z demami czy coś w ten deseń. Czytelnicy wysyłają też do redakcji prośby (albo groźby) i domagają się ich spełnienia. Ludzie, zrozumcie! Dzięki tej grupie osób co dwa tygodnie dostajecie Wasze ulubione pismo! Teraz jeszcze starają się stworzyć stronę internetową. Nie lekceważcie ich pracy! Oni naprawdę wiele dla nas robią! Pracują dzień i noc, poświęcają wolny czas, a to wszystko dla nas! Postarajcie się ich zrozumieć.

Piotrek Werner

Dzięki za miły list. Widzimy, że doskonale zdajesz sobie sprawę, iż przygotowywanie pisma o grach nie polega na tym, że siedzi się cały tydzień przy kompie i gra w Kwaka. Niestety, nie dla wszystkich jest to jasne...

Uszkodzone płyty CLICK!-CD

Przypominamy, że wymieniamy tylko i wyłącznie niedziałające, ale nieuszkodzone mechanicznie (tzn. nieporysowane) płyty z numerów specjalnych CLICKA!

Płyty zarysowane, pęknięte lub pochlapane klejem wymieniajcie w punktach, w których kupiliście nasze pismo!



Na listy odpowiada Jacek „Randall" Piekara. Redakcja zastrzega sobie możliwość dokonywania skrótów w listach. Materiałów niezamówionych nie zwracamy. Nadesłanie prac czytelników oznacza wyrażenie zgody na ich publikację w piśmie

KONKURS: Narysuj sobie Froggera

Ogłaszamy konkurs na najpiękniejszy portret naszego naczelnego. Konkurs tym trudniejszy, że nigdy nie widzieliście Froggera na oczy. Przypomnę Wam jednak, co napisałem o nim w zeszłym numerze!

1. **Frogger chodzi w luźnym dresie.**
2. **Jest ogromny i ma wielki brzuch.**
3. **Na palcach nosi złote sygnety, a na szyi gruby, złoty łańcuch.**
4. **Goli się tylko wtedy, kiedy musi.**
5. **Ksywka Frogger pochodzi od angielskiego słowa „frog", oznaczającego żabę.**

Najpiękniejsze rysunki zostaną opublikowane, a ich autorzy otrzymają od nas gry lub programy multimedialne, a także dyplom z osobistym podpisem Froggera!

[PS. Egzekucja Randalla odbędzie się w najbliższy wtorek, na rynku – Frogger]

Antypiractwo

Jeśli zależy ci na jakości, to kupujesz firmowe jeansy za 200 złotych. Pochodzisz w nich długo i będziesz zadowolony. Możesz, oczywiście, pójść na bazar i nabyć za tę kwotę więcej par spodni. To, że będą fatalnej jakości i się rozpadną, nie ma dla niektórych znaczenia. Z grami jest tak samo. Różnica pomiędzy kupnem bazarowych spodni i pirackich płyt jest jednak taka, że w przypadku jeansów nikogo nie okradasz. W przypadku płyt jesteś natomiast nie tylko przestępcą (grozi za to wyrok!), ale wspierasz finansowo grupy przestępcze, które za tak zarobione pieniądze kupią, na przykład, pałkę (albo dynamit i wysadzą w powietrze legalną konkurencję – red.). Potem tą pałką dostaniesz po głowie i zostaniesz okradziony. Spotka cię więc taki sam los, jaki ty zgotowałeś autorom gry...

Miś Chmiel

Nic dodać, nic ująć.

Hej, Złota Rybko!

Chciałbym, abyście na następnej płycie CD umieścili grę SIMS.

Maniak

Mam nadzieję, że wystarczy ci DIABLO II. Przygotowujemy specjalną wersję Clicka z pełnymi wersjami DIABLO II oraz BALDUR'S GATE II na płytkach. Premiera już pierwszego kwietnia! A poważnie rzecz biorąc, to zamieszczanie pełnych wersji gier jest dość skomplikowane. Po pierwsze, trzeba uzyskać prawa do ich opublikowania (niektóre firmy w ogóle takich praw nie udzielają), a po drugie, słono za to zapłacić. Cena zwykle wynosi od kilku do kilkunastu tysięcy dolarów, w zależności od programu.

Znaczki

Dajcie instrukcję obsługi do znaczków, bo nie mogę ich nigdzie przypiąć.

Queer

OK. Oto instrukcja obsługi:

1. Zerwij folię z pisma, starając się nie uszkodzić przy tym okładki (czyli tego, co znajduje się pod folią, jest kolorowe i zostało wykonane z papieru).

2. Wyciągnij plastikowy znaczek i przyjrzyj mu się uważnie. Znaczek jest z jednej strony kolorowy, a z drugiej biały. Nas interesuje ta biała strona.

3. Przyjrzyj się metalowej części znaczka. Składa się ona z następujących elementów: skuwki, podstawy i szpilki.

4. Naciśnij delikatnie szpilkę tak, aby dotknęła ona plastikowej powierzchni. Następnie przesuń palec (cały czas naciskając szpilkę) w dół. Szpilka powinna wysunąć się ze skuwki.

5. Jeśli szpilka wbiła ci się w palec, przemyj go natychmiast spirytusem lub wodą utlenioną. Jeśli nie, możesz kontynuować zadanie.

6. Szpilka może zostać ustawiona w stosunku do plastikowej powierzchni pod kątem od 0 do 180 stopni.

7. Jeśli próbowałeś przymocować znaczek do koszuli, kiedy szpilka była pod kątem 90 stopni, to przemyj pierś spirytusem, a koszulę namocz w zimnej wodzie z dodatkiem wybielacza.

8. Ustaw szpilkę pod kątem około 30 stopni w stosunku do plastikowej powierzchni. Jeśli znowu ukłułeś się w palec, to tym razem załóż ochronne rękawice spawalnicze.

9. Delikatnie przebij szpilką materiał koszuli lub bluzy w punkcie A, a potem wysuń ją w punkcie B. Linia poprowadzona pomiędzy punktem A i B powinna być równoległa do brzegu koszuli lub bluzy.

10. Jeśli ponownie się zraniłeś, spróbuj tym razem zdjąć bluzę i dopiero teraz postaraj się przyszpilić znaczek.

11. Jeśli wierzchołek szpilki wyszedł już w punkcie B, postaraj się umieścić go z powrotem w skuwce. Aby to zrobić, musisz najpierw przycisnąć szpilkę do plastikowej powierzchni pod skuwką, a następnie zdecydowanym ruchem podciągnąć ją do góry. Uwaga: wykonanie tej czynności w rękawicach może być utrudnione!

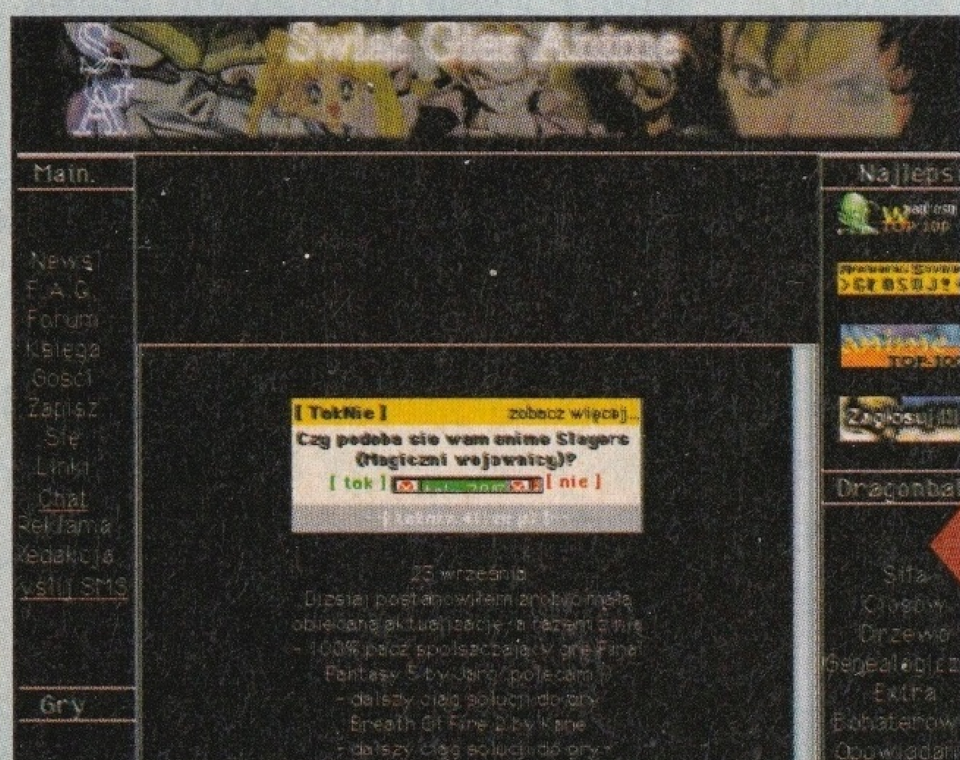
Odradzamy przypinanie znaczków do: gołej skóry żywych ludzi, slipów i kąpielówek znajdujących się na ciele właściciela oraz do stworzeń mających zęby, pazury lub kopyta.

WASZE STRONY

Chciałbym zainteresować was moją stroną, zależy mi strasznie na wzmiance o niej i myślę, że jest tego warta.

MarCin

http://www.cin25.prv.pl



Nasz komentarz

Znakomita strona. Jasna, przejrzysta, w miarę często uaktualniana. Jednak największym plusem jest ogromna liczba materiałów poświęconych mandze i anime (obrazki, tapety, gry, dźwięki). I to nie tylko Pokemonowi i Dragonballowi. Z tej strony ściągniesz również starsze odcinki gry Final Fantasy, w dodatku przetłumaczone przez autorów na język polski! Możesz też wziąć udział w dyskusjach na Forum.

WYGLĄD STRONY	5
TREŚĆ	5
OCENA OGÓLNA	5

Pochwały, pochwały

Wasze pismo uważam za niesamowicie udane i mające pozycję na rynku czasopism. Świetnie wypada na tle konkurencji, a niektóre czasopisma bije na głowę. Click to pismo wszechstronne. Nie przeszkadzają mi nawet artykuły o POKEMONACH czy DRAGON BALL. Moim zdaniem, taka zróżnicowana tematyka podnosi uniwersalność pisma. Za strzał w dziesiątkę uważam wydania specjalne, poświęcone Sieci i DIABLO II. Takie tematyczne wydania są znakomite, tanie i pouczające. Miesięczne wydania z płytą są fenomenalne, naklejki też mi nie przeszkadzają i nie szkoda na nie tych dodatkowych 20 groszy.

Arlathan Nervalen, 19 lat

Cieszy nas, że Click podoba się również osobom takim jak ty, kończącym szkołę średnią czy zaczynającym studia. Zawsze uważaliśmy, że dobry tekst to taki, który może przeczytać i zrozumieć zarówno dzieciak, jak i dorosły (spójrzcie tylko na Kubusia Puchatka!). Jeśli chodzi o wydania specjalne, to miło nam poinformować, że pod koniec października ukaże się CLICK – FANTAZJA, czyli 68 stron poświęconych fantastyce w kinie, grach i literaturze!

Do zobaczenia za dwa tygodnie!

21/01 NAGRODY

CO MOŻECIE WYGRAĆ W KONKURSACH

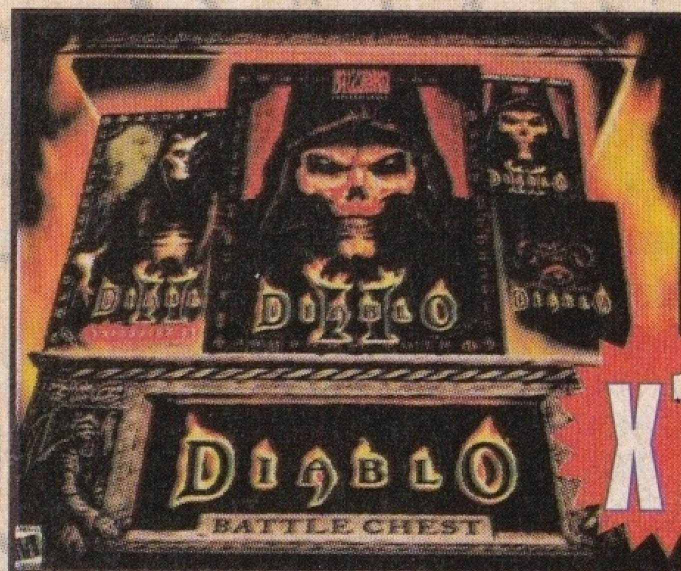


Earthworm Jim 3D

Prygody lekko zwariowanego robaka rozśmieszą największych ponuraków!

Nagrodę ufundował CD Projekt

X3



Diablo Battle Chest

Super zestaw dla wszystkich miłośników przygód w Krainie Ciemności!

Nagrodę ufundował CD Projekt

X1



RollerCoaster Tycoon

Marzyłeś o karierze dyrektora wesołego miasteczka? No to do dzieła!

Nagrodę ufundował CD Projekt

X2

Jak oceniamy gry?

Na jaką platformę jest ta gra?
- PC – Opisujemy wersję na tę platformę
- GBC – Jest lub będzie gra także dla...
- PSX – O tym już pisaliśmy
- XBox – Na tym nie zagrasz

PC | GBA | GBC | XBox | PSX | A / PL

Clicker's Adventure

10 zł | CLICK! / ClickSoft | 1-99 graczy

Min: Pentium 75, 16 MB RAM, 10 MB HD
Zal: Pentium II 400, 128 MB RAM, 80 MB HD

Grafika 5+ | Dźwięk 4 | Frajda 6

+ Doskonała zabawa, dużo humoru, gwarantowana rozrywka przez cały tydzień

– Gra tak wciąga, że nie można się od niej oderwać, zapominasz o bożym świecie

Nie istnieją gry doskonałe, ale ta jednak jest ideałem. Jeśli nie wierzycie, sami spróbujcie w nią zagrać, a się przekonacie — 5+

WERSJA POLSKA
Doskonała robota, świetnie podłożone głosy całej redakcji CLICKA! Po prostu super — 6-

Wersja językowa: po polsku (PL) czy może po angielsku (A)

Tytuł gry, jej cena, producent oraz dystrybutor i liczba graczy

Wymagania sprzętowe: minimalne oraz zalecane

Nasza ocena grafiki, dźwięku oraz frajdy

To, co podobało się nam najbardziej i co jest dobre

Najistotniejsze minusy i wpadki autorów danej gry

Nasza ocena końcowa gry. Obok niej krótkie podsumowanie danego tytułu

Ocena wersji polskiej. Tu wylewamy nasze żale (lub wyrażamy podziw) dla pracy dystrybutora

UWAGA!

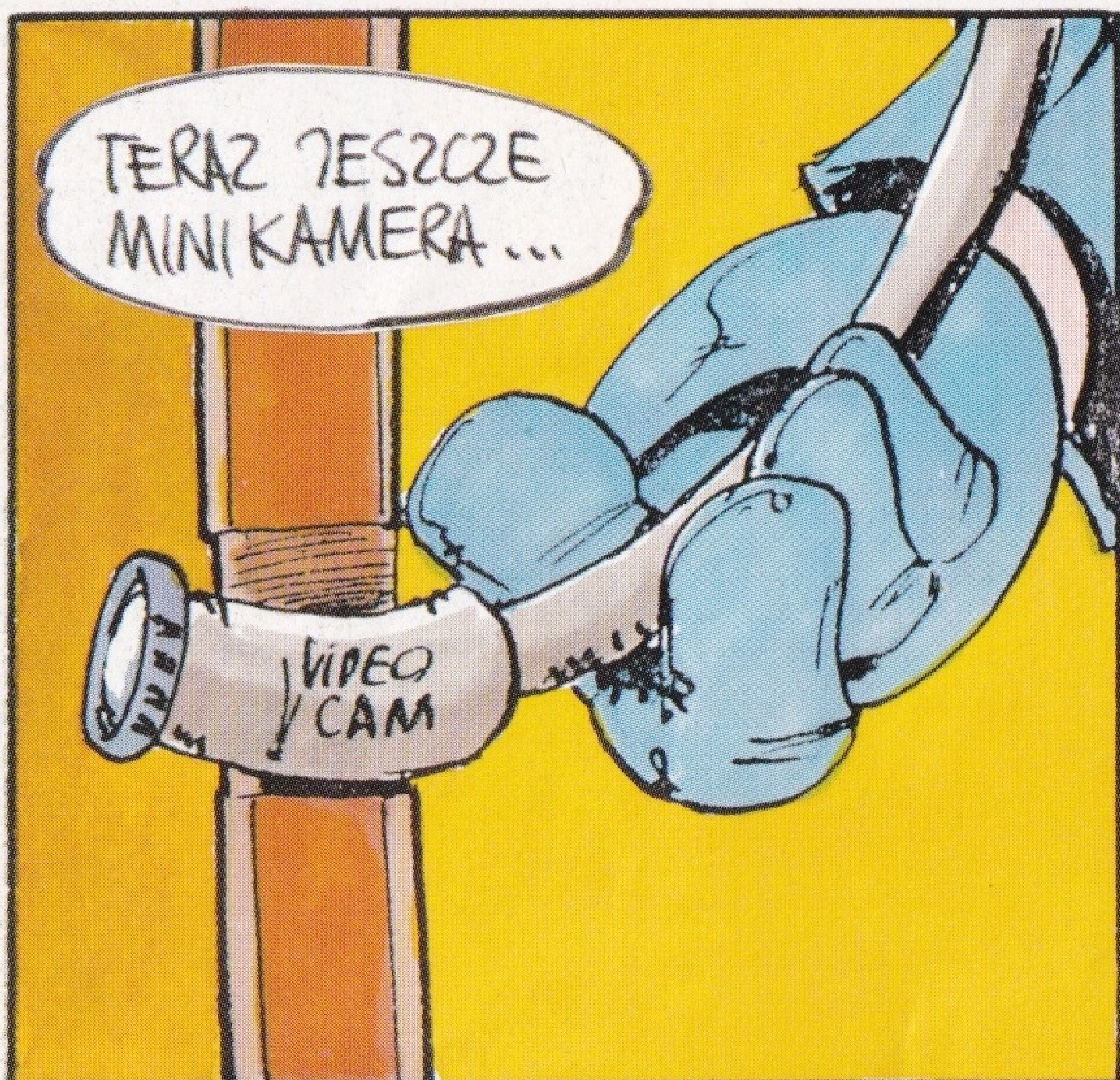
W tym numerze wyjątkowo nie opublikujemy listy zwycięzców w naszych konkursach. Ku naszemu zdumieniu do redakcji nie dotarły bowiem żadne listy z odpowiedziami. Jak widać, poczta nadal lubi sprawiać niespodzianki. W tej sytuacji zwycięzców poznamy za dwa tygodnie!

CLICK! Diablo Battle...
CLICK! Rollercoaster...
CLICK! TOP 20
CLICK! Earthworm Jim

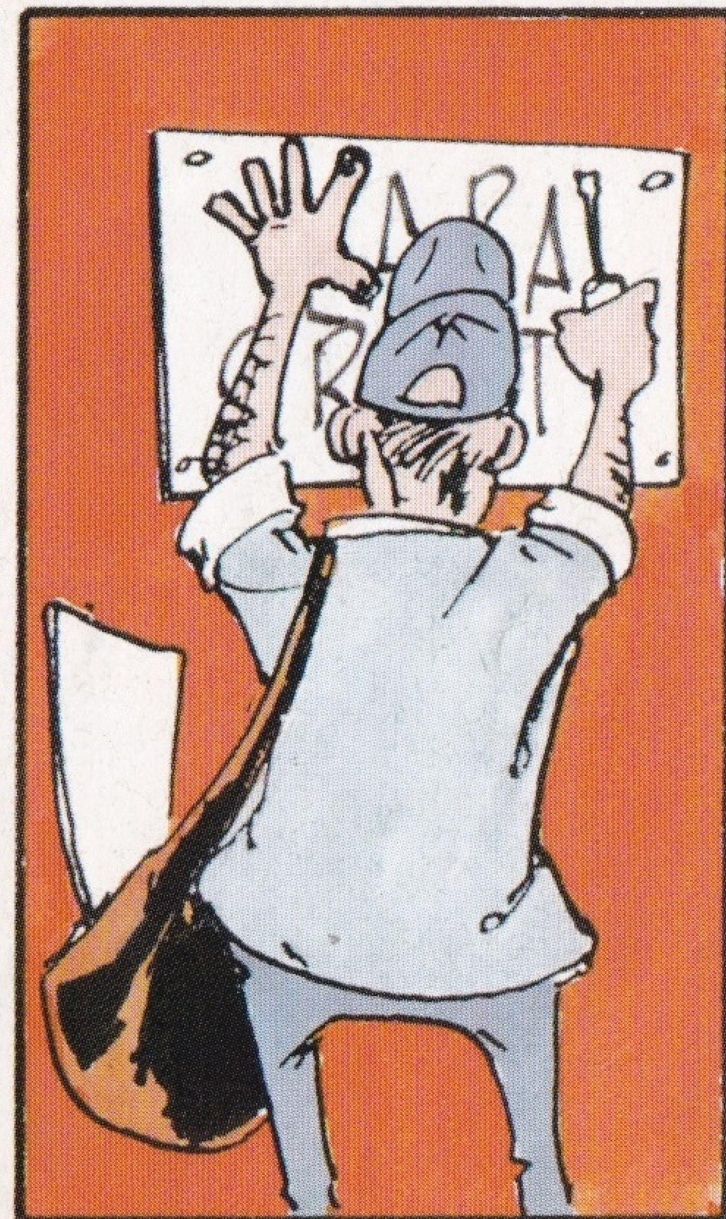
NOWE PRZYGODY CLICKERSA

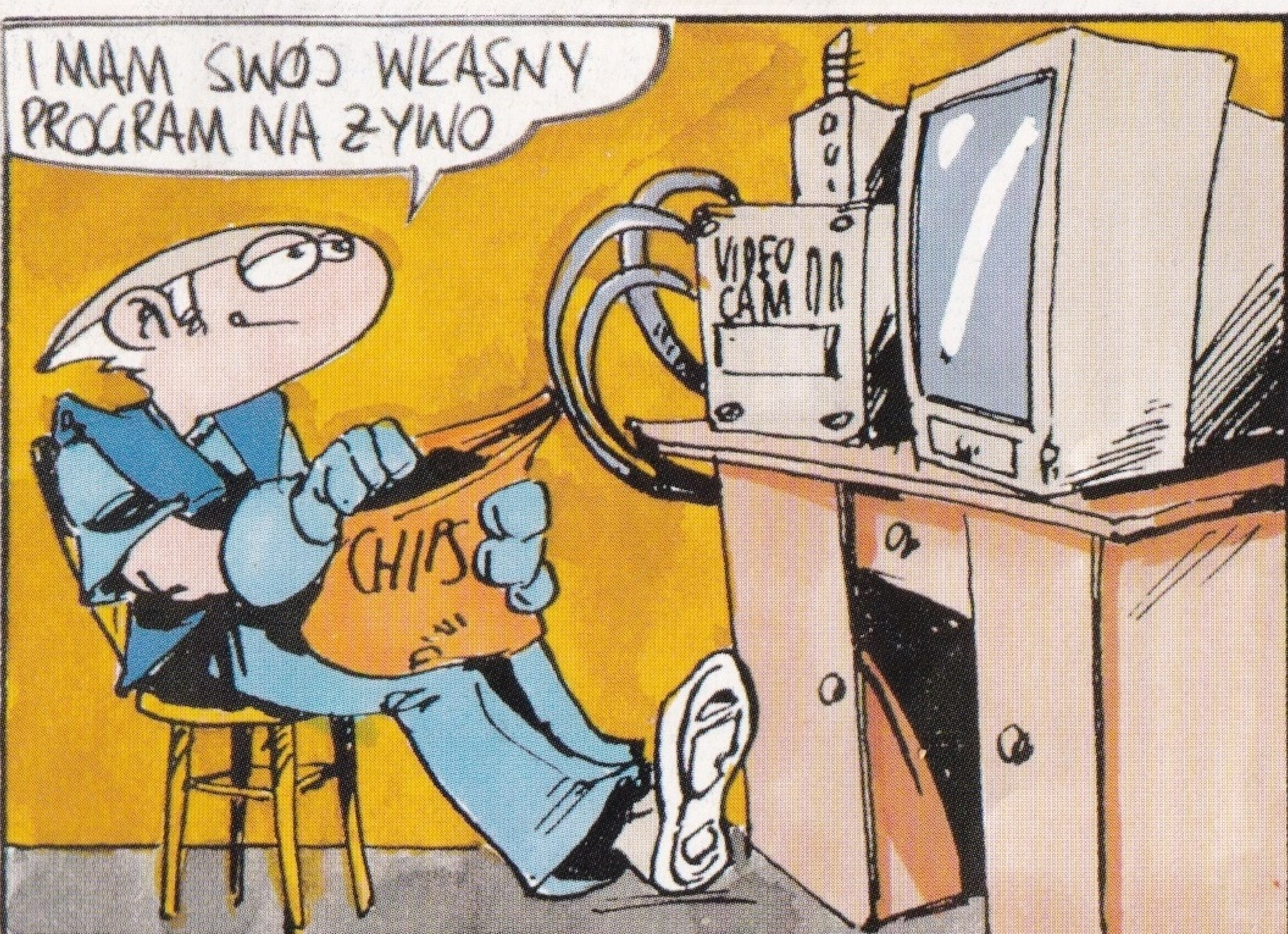


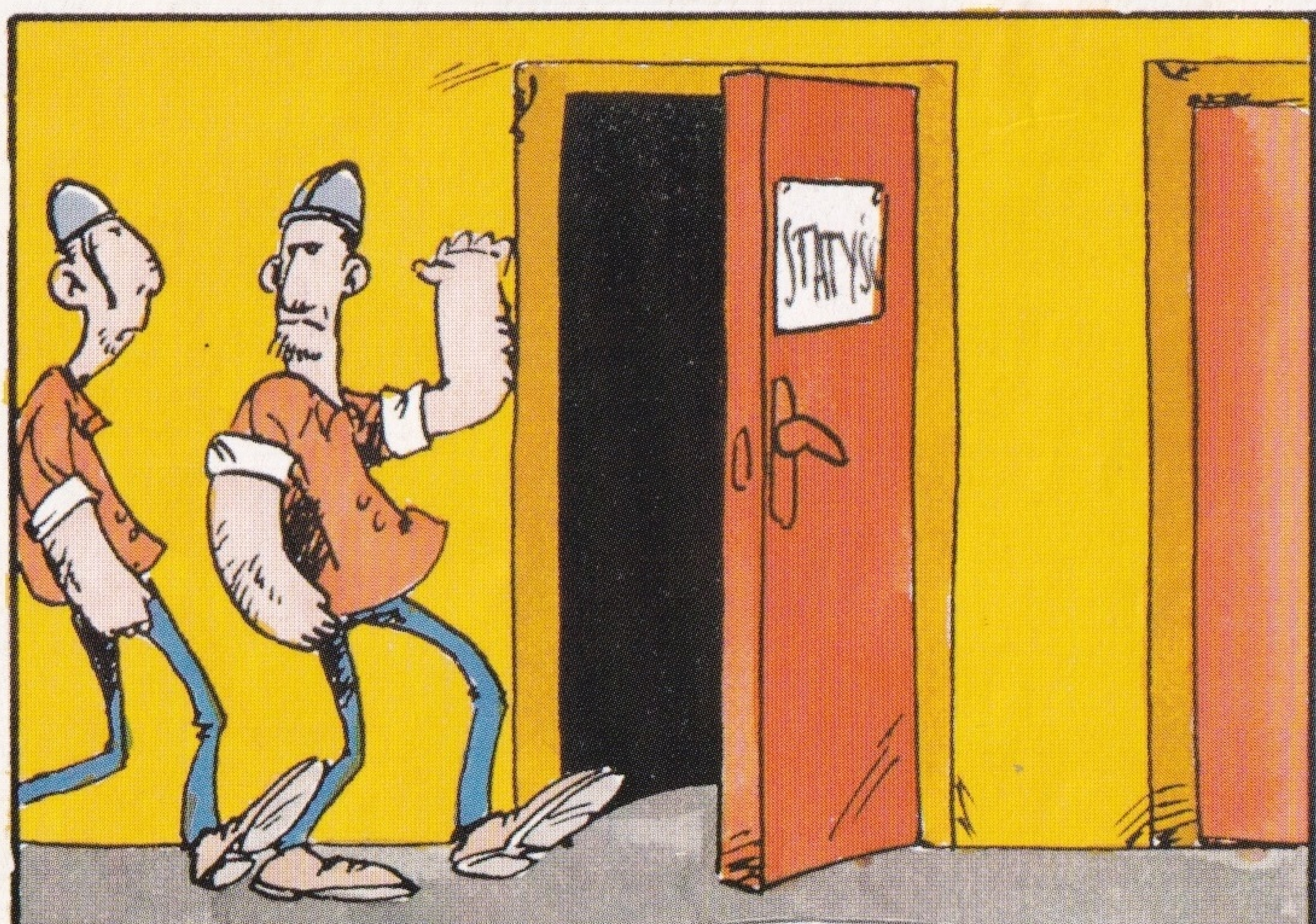




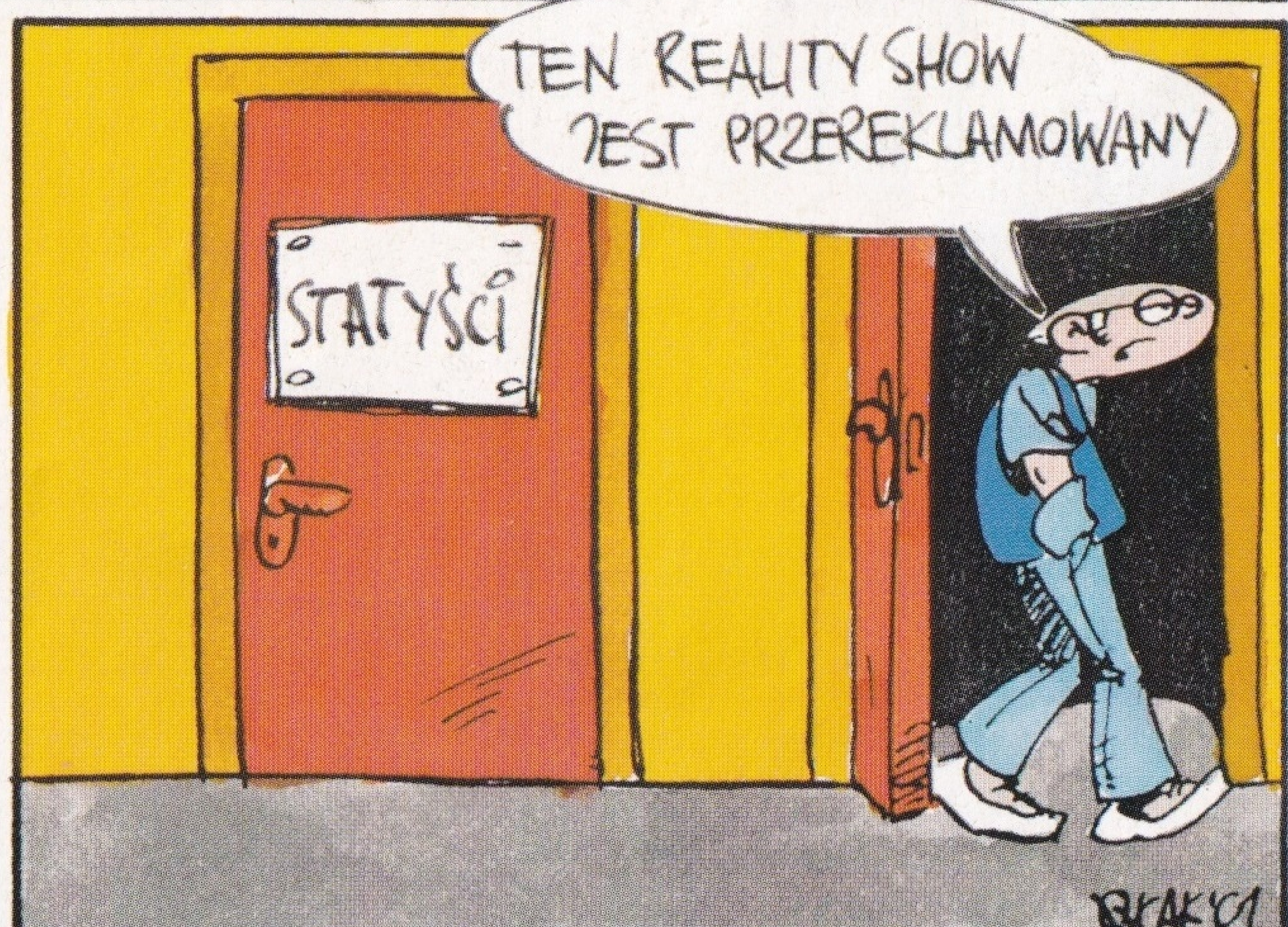












CZY TO MOŻLIWE? DOSKONAŁA GRA ZA 29,90?

SZUKAJ W PUNKTACH Z PRASĄ GRY ORIGINAL WAR PL!

Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę



Magazyn z ciekawymi informacjami i wkładkami do płyt

Dokładna instrukcja do gry

Gra ORIGINAL WAR PL na 2 płytach CD

Sprzedaż wysyłkowa (0-22) 519 69 19, www. wirtualny.com

Extra Gra w internecie: www.extragra.com

Patronat internetowy: www.gry.wp.pl

„Zalety Original War to ciekawe pomysły i zręczne połączenie gry strategicznej z fabularną." - Komputer Świat GRY

„Original War jest grą po prostu ciekawą i co ważne oryginalną. Bawi, czasem zmusza do myślenia, a czasem do uśmiechu. Dobra oprawa audiowizualna i mnóstwo ciekawych pomysłów. Dobry tytuł, wart sprawdzenia." - CD Action

„Original War jest z pewnością jedną z najładniejszych strategii dostępnych obecnie na rynku. Świeże podejście do tematu oraz ogromna radość płynąca z zabawy w tak urozmaiconą produkcję powinny w pełni zadowolić fanów strategii czasu rzeczywistego oraz wszystkich tych, którzy szukają niebanalnej rozrywki." - Click!

Idea sprzedawania oryginalnych gier, opracowanych po polsku w cenie 29.90 jest szalona. Zwłaszcza, że w naszej serii nie ma miejsca na gry stare, czy słabe. Tylko aktualne hity polecane przez fachowców z prasy i z serwisów internetowych. Taką pozycją jest Original War – nowatorska gra strategiczna, zaskakująca nowymi pomysłami oraz pięknym wykonaniem. Poprzyj naszą szaloną ideę niewiarygodnie tanich oryginalnych gier. Kup w najbliższym punkcie z prasą kolejny egzemplarz eXtra Gry – nie zawiedziesz się!